MUESTRA TU PASIÓN POR CN Y GANA UN GAMECUBE




Revista Oficial de Nintendo

# EDICIÓN #150

## CON LOS 150 MEJORES TÍTULOS DE LA HISTORIA

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

# Se triplica la magia

Shrek 2

Sarcástico y divertido

Tips

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Nintendo Power

Scooby-Doo! Mystery Mayhem

Pokémon Colosseum




Año 13 No 5




CLUB NINTENDO

# SUMARIO








50

## Especiales



## TIPS





## NINTENSIVO



## ESTE MES REVISAMOS







68

## NINTENDO POWER

Año XIII No. 5 Mayo 2004

ISSN 0188-7610






Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 13 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2004. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432 "92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.
© CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza por las ofertas relacionadas con los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCION A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax 349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colom-sat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N° 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires, Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XIII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



# EDITORIAL

**Comenzar un proyecto siempre resulta difícil, pero mantenerlo se convierte en todo un reto. En diciembre de 1991, publicamos el primer número de la revista Club Nintendo y ahora a más de 12 años, en este número de mayo de 2004, ¡llegamos a la edición 150!**

**A lo largo de estos años, hemos caminado juntos siempre fieles a la gran "N", nos hemos emocionado con cada lanzamiento nuevo, pero sobre todo hemos mantenido unida esta gran comunidad conocida como Club Nintendo.**

**Para nuestra celebración, preparamos un artículo especial con los 150 mejores juegos de la trayectoria de Nintendo, así como un reportaje sobre su historia y su más grande estrella: Shigeru Miyamoto. También encontrarás la última parte del Nintensivo de Mission: Impossible Operation Surma y los tips para terminar la obra maestra del japonés Hideo Kojima: Metal Gear Solid: The Twin Snakes.**

**Además te presentamos a los afortunados ganadores de nuestro concurso de aniversario, las noticias más recientes y las revisiones de los títulos más atractivos del momento.**

**Te invitamos a que nos sigas mandando tus comentarios, los cuales siempre son tomados en cuenta, vía *e-mail*: clubnin@clubnintendomx.com, o por correo tradicional a la siguiente dirección:**
**Av. Vasco de Quiroga #2000**
**Edificio E, Piso 2**
**Colonia Santa Fe**
**Del. Álvaro Obregón**
**C.P. 01210, México D.F.**





# TUS PREGUNTAS A: MARIO

Bienvenido una vez más a esta sección, en la que con muchísimo gusto responderé todas aquellas dudas que no te dejan dormir. Conforme transcurre el tiempo, me doy cuenta que la franquicia Pokémon aún es de las favoritas de los fans de la gran "N", por tal motivo, iniciaré con una pregunta relacionada con este tema.

Mario

## Eon Ticket

Quisiera saber si los eventos donde te entregan el Eon Ticket y Jirachi llegarán a Venezuela, o si hay alguna otra forma de obtener este personaje mediante el juego.

Jesús Silva
Venezuela

En el pasado Electronic Game Show, que tuvo lugar en el WTC de la ciudad de México, se obsequió este fabuloso *ticket* a los que asistieron al evento, pero Nintendo no ha mencionado si esta promoción se extenderá a más países por el momento. En cuanto a Jirachi, este nuevo Pokémon se incluye en el *bonus disk* de **Pokémon Colosseum,** que consigues únicamente en la preventa del juego.




Con esta tarjeta puedes obtener a Latios y a Latias, para agregarlos a tu versión de Pokémon Ruby o Sapphire.

## Un acertijo en Zelda Oracle of Seasons

En **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages**, antes de llegar con Ganon hay un cuarto con varias estatuas con un ojo, ¿cómo le hago para pasar este lugar?

Alejandro González C.
Vía correo electrónico

En cuanto llegues al cuarto que mencionas, espera a que el ojo de cada estatua deje de moverse e identifica el lugar hacia donde no apuntan los ojos (es decir, algunos quizá miren hacia abajo, otros arriba y los demás a la derecha), luego debes de caminar hacia la izquierda, continúa este procedimiento hasta que llegues al próximo combate.

## ¡Qué inicie la fiesta!

En el juego de **The Sims** en el tercer nivel de Get a Life, ¿qué debo hacer para pasar la misión que dice: Go to Dudley's Trailer and Party?

David Marín Z. G.
Guadalajara, Jal., México

¡Hola!, David, gusto en saludarte. Para resolver esta tarea, debes obtener cinco o más puntos de relación con cada invitado que esté en la fiesta, incluido por supuesto Dudley. Una buena forma de conseguir puntos es usando la piscina, ubicada afuera, para hablar con varios Sims a la vez. Te recomiendo hacerlo durante el día, porque así tendrás más tiempo para relacionarte con cada invitado y, cuando hayas terminado, regresa al gimnasio.

## ¿Mortal Kombat Deception?

¡Qué tal Mario!, ¿cómo estás? ¿Es cierto que el próximo título de Mortal Kombat no saldrá para el GCN?

Oscar Galeanda
Puebla, Pue., México

Así es. Hace poco tiempo la compañía Midway nos confirmó directamente que, por el momento, no se tiene contemplada una versión de **Mortal Kombat Deception** para Nintendo GameCube ni tampoco alguna adaptación al Game Boy Advance. Ojalá que Midway cambie de opinión (espera más noticias en nuestro número dedicado al E3 de este año), ya que la saga de Mortal Kombat tiene bastantes seguidores por parte de Nintendo.

## ¡Conviértete en un verdadero cazafantasmas!

Mi duda es sobre el juego **Luigi's Mansion**: ¿me puedes informar cómo vencer al dragón en el que se convierte el Rey Boo, quien tiene secuestrado a Mario? Ya pasé todos los fantasmas, pero no sé cómo atacarlo.

Hugo Daniel
Vía correo electrónico

El último jefe del juego es Bowser –no en carne y hueso, pero igual de peligroso– y te arrojará tres bolas con picos. Aspira una de estas bolas y cuando Bowser abra su boca, arrójasela directamente, sigue el proceso cuantas veces sea necesario, así destruirás la cabeza del falso Bowser para liberar a King Terasa (quien controla al Bowser-Robot). A éste lo debes aspirar mientras esquivas las bolas de fuego que arroja la cabeza de Bowser. Después de aspirar todos los puntos de King Terasa (500 para ser exactos), habrás liberado a Mario y también terminado el juego.



## ¿Cómo envío mis dibujos a la galería?

Desde hace como tres años, he querido enviar unos dibujos que hice, pero la única vez que mandé uno no me lo publicaron. No sé si fue porque nunca la recibieron o si ya habían cerrado la edición y mi carta llegó después. ¿Hay fecha límite para enviar las cartas? En números anteriores, he leído que "sí" revisan todos los correos que llegan, pero qué onda con los dibujos en ellas.

Manolo Rodríguez
Vía correo electrónico

En verdad, cada carta y correo electrónico que llegan son leídos y tomados en cuenta para la sección a la que van dirigidos. En el caso de los dibujos, todos deben ser creados directamente en los sobres para que sean mostrados en la galería o en Tus preguntas a Mario, por lo que si envías tus dibujos en una hoja de papel independiente no entran en dichas secciones. Por ello, te recomiendo a ti y a todos nuestros lectores que realicen sus trabajos en los sobres, sin importar el tamaño, y así podrán participar en "El dibujo del mes".

## ¡Tómate la foto!

¿Por qué no aceptan fotos para la sección de los retos vía correo electrónico? Tomen en cuenta que varios de los lectores contamos con cámaras digitales, por lo que nos es más fácil tomarla, descargarla a la PC y enviarla, en lugar de tomarla, mandarla a revelar y hacérselas llegar por correo tradicional.

Omar Hernández García
México, D.F.

Para la sección de Los retos no importa cómo mandes tus fotografías, ya sea en modo tradicional o en formato digital, siempre y cuando sean impresiones porque no recibimos fotos por *e-mail*, pues nos interesa que se aprecien bien detalles como tiempos y puntuaciones, y que se vea la televisión o el Game Boy. También puedes enviar tus videos VHS o video digital mostrando todos tus datos y los detalles de tus hazañas.

## Modalidades en NFS:U

Hola, amigos de **Club Nintendo**, tengo una duda que ojalá me puedan responder. En **Need For Speed Underground** ya terminé muchas veces todas las modalidades (*easy, medium* y *hard*) y no he podido conseguir la revista número 22, me sería de gran utilidad saber qué debo hacer para conseguirla. Gracias.

Jimmy
Vía correo electrónico

¡Hola, Jimmy!, lo único que debes hacer es completar una carrera Drift Race en el modo UG (dificultad *hard*), así se mostrará el menú de resultados, busca la opción de Statics donde verás los resultados de la carrera. Recuerda que todas las puntuaciones de tus lapsos determinarán si activas o no la portada de revista número 22. Ahora bien, para conseguirla necesitas lograr la mejor puntuación en esa pista en particular (pero en un solo lapso). Si lo logras, se te dará la portada.

## ¡Reparación de videojuegos!

Nuevamente son muchos los correos que me han llegado con dudas sobre reparación y mantenimiento de los sistemas Nintendo, por ello proporcionaré las direcciones donde prestan estos servicios en la ciudad de México.

**Plaza Tepeyac:**
Calzada de Guadalupe
No. 431 Local 67
Col. Guadalupe Tepeyac,
México, D.F. Tel.: 9112-7300

**Plaza Pericoapa:**
Canal de Miramontes
No. 3155 Local AA46
Col. Vergel Coapa, México,
D.F. Tel.: 04455-9146-1374

# LA PREGUNTA DEL MES



## ¿Cómo obtengo a Jirachi en Pokémon Ruby?

**¡Hola, amigos de Club Nintendo!, les agradecería mucho si me responden dos preguntas: la primera, ¿cómo puedo obtener al Pokémon Jirachi para completar mi colección en Pokémon Ruby y Sapphire?, ya que no he tenido éxito en mis intentos y, la segunda, ¿cuándo saldrá a la venta Mario Golf: Advance Tour para el Game Boy Advance?**

**Andrés Rojas Esquivel**
**Irapuato, Gto., México**

**Gracias por escribir, fíjate que el Pokémon Jirachi es un personaje de colección, como en su tiempo lo fueron Mew o Celebi, y por el momento sólo lo puedes obtener al descargarlo del *bonus disk* que se obsequia en la preventa de Pokémon Colosseum para Nintendo GameCube. Si nos enteramos de otra forma de capturarlo, lo publicaremos enseguida. Con respecto a tu duda de Mario Golf: Advance Tour, este título estará listo para la última semana de junio en Estados Unidos y esperamos que también sea lanzado a nivel continental en esas fechas.**



Al igual que Mew y Celebi, ahora Jirachi es todo un ejemplar de colección que no puede faltar en tu equipo de campeones Pokémon.



## ¡Juegos en español!

¿Podrían decirme si acaso existe un juego de GameCube o Game Boy Advance que tenga la opción de idioma en español? Si hay, por favor, díganme cuáles son.

Ismael Gómez Luévano
Vía correo electrónico

Actualmente, juegos como **Yu-Gi-Oh!** y **Phantasy Star Online I & II** pueden ser jugados en idioma español y vaya que han logrado mucha aceptación entre los usuarios de habla hispana. Esperemos que próximamente más compañías agreguen esta función a sus videojuegos, ya que sería un aliciente para el consumidor de América Latina pero, para lograrlo, debemos esforzarnos y comprar productos "originales", porque la piratería afecta demasiado este tipo de cuestiones.

## Rumores de Rockstar Games

¡Hola, Mario! ¿Habrá algún título de la serie Grand Theft Auto para alguna consola de Nintendo? Estoy interesado porque son juegos enfocados a los adolescentes y adultos y, en general, muy buenos. De hecho, sé que la compañía Rockstar Games ya ha desarrollado juegos para Nintendo, como el **Max Payne** para el Game Boy Advance. Aunque no se acuerden muchos, antes hicieron el juego **Earth Worm Jim** para Nintendo 64 y la verdad es un gran licenciatario del cual quisiéramos ver más títulos para las consolas de la gran "N".

Anthar Álvarez
Vía correo electrónico

Sin duda, un título de la saga de Grand Theft Auto para el NGC sería bastante interesante y dejaría sorprendidos a muchos de los jugadores que se divirtieron con **True Crime**; desafortunadamente, hasta la fecha no se ha mencionado nada sobre más lanzamientos por parte de la compañía Rockstar Games para el Nintendo GameCube o el Game Boy Advance. Pero no te preocupes, en cuanto haya noticias al respecto, te lo diré de inmediato.




En Europa los juegos son adaptados en varios idiomas. Esperemos que algún día no muy lejano, los licenciatarios tomen ese mismo criterio y adapten los juegos al español para Latinoamérica.



Por el momento, Rockstar nos da muestras de su potencial al trasladar Max Payne al GBA y quizá, en otra ocasión, nos dé la sorpresa con una versión de Grand Theft Auto.

## Una nueva aventura de StarCraft

Hola, hace un par de días me enteré de un rumor acerca de **StarCraft: Ghost**, referente a que sólo saldría para una consola (lo cual sabemos es una mala decisión). Al saber que no sería así, mi pregunta es la siguiente: ¿este título tendrá todos los beneficios del cubo como la conectividad? Por cierto, sigan adelante con esta gran revista.

Francisco Semblert
Chile

Títulos van y vienen, pero **StarCraft: Ghost** es seguro que llegará al Nintendo GameCube. Este juego, que tuvo un antecesor en el Nintendo 64 (estrategia), deslumbrará a los fans de la acción en tercera persona. De hecho, si quieres conocer más sobre **StarCraft: Ghost**, te invito a que cheques el reportaje que hemos preparado en esta edición, donde todas tus dudas serán despejadas.

## Trucos y códigos

Hola, amigos de **Club Nintendo**, quiero preguntarles lo siguiente: ¿por qué en la revista no ponen una sección donde muestren los códigos de GameShark? Bueno, eso es todo, espero que me respondan pronto.

Mauricio Montoya
Vía correo electrónico

A diferencia de los S.O.S., el GameShark usa códigos más severos que te otorgan prácticamente todo por lo que disfrutas un juego, haciendo que el desafío, la diversión y la emoción que provoca el llegar al nivel 99 de un RPG o terminar el juego, sean poco atractivos. Por ello, preferimos los S.O.S, ya que éstos son códigos sencillos que te ayudan en tus juegos, sin restarles su esencia.

Las cartas y correos electrónicos de esta sección han sido editados de su formato original para su mejor lectura.

Este espacio es tuyo, así que te invito a que mandes tus dudas, anécdotas o sugerencias para que les demos respuesta en cualquiera de las secciones de la revista.


**Revista Club Nintendo**
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.
www.clubnintendomx.com


**Arte en sobre:**
Rigoberto Villicaña, México.
Fernando Hernández, México.
Pablo Galicia, México.
Hernán Fuenzalida, Chile.
Fernando López M., México.
Nicolás Barrueto, Chile.
Javiera Paz, Chile.
José Anaya, Costa Rica.

# Harry Potter and the Prisoner of Azkaban™

## ¡Ve la película y disfruta el juego!

Te presentamos la nueva aventura del mundo creado por J. K. Rowling en Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, el tercer libro de esta gran escritora inglesa que ha causado revuelo entre los cientos de miles de fans del joven aprendiz de mago.

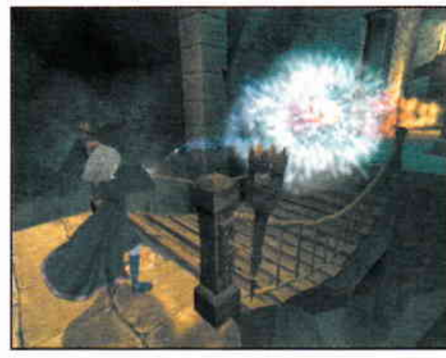


## De regreso a Hogwarts

Actualmente ya está disponible el quinto libro de Harry Potter bajo el subtítulo: *La orden del Fénix*. Esta parte ha sido una de las más esperadas por los fans de J. K. Rowling y te mostrará aspectos nunca antes vistos de la serie, así como más información sobre Sirius Black.

En esta ocasión, Harry y sus amigos deben regresar a la escuela de brujería y hechicería para cursar otro año más lleno de nuevas aventuras de grandes dimensiones. Lo interesante es que se conserva el "hilo conductor" que une la historia original del libro con el guión de la película y el del juego, transportándote así a los rincones más profundos de la escuela Hogwarts con todo lujo de detalles, tal como la misma escritora los imaginaba. Asimismo, disfrutarás de una trama mucho más tenebrosa que en los libros anteriores mientras descifras este nuevo misterio.





# El inicio de una nueva aventura

Harry ha tomado el mapa Marauders, un pergamino mágico que muestra a detalle todos los lugares de Hogwarts, así como la ubicación de cada maestro. Como ya te habrás imaginado, si dicho pergamino permanece en buenas manos, puede resultar una herramienta benéfica, de lo contrario, traería caos y terribles consecuencias. Sin embargo, nuestros tres aventureros lo usan para investigar el porqué los Dementors están en busca de Harry y en el camino se dan cuenta de la fuga de Sirius Black (supuesto asesino y convicto de la prisión de Azkaban), quien ha escapado de dicha cárcel y se oculta en Hogwarts.

El juego inicia cuando Harry, junto con sus grandes amigos (Ron y Hermione), se prepara para su viaje hacia Hogwarts —mediante el típico pasaje en la estación de trenes—, cuando de repente el ambiente cambia drásticamente, entonces verás un cinema que muestra cómo Harry es conducido a una serie de peligros. En este punto ya tienes control de la acción y debes proteger a Potter de los riesgos que lo acechan, pues un grupo de guardias de la prisión de Azkaban se ha materializado dentro del tren y tratará de llevarse el alma de Harry.





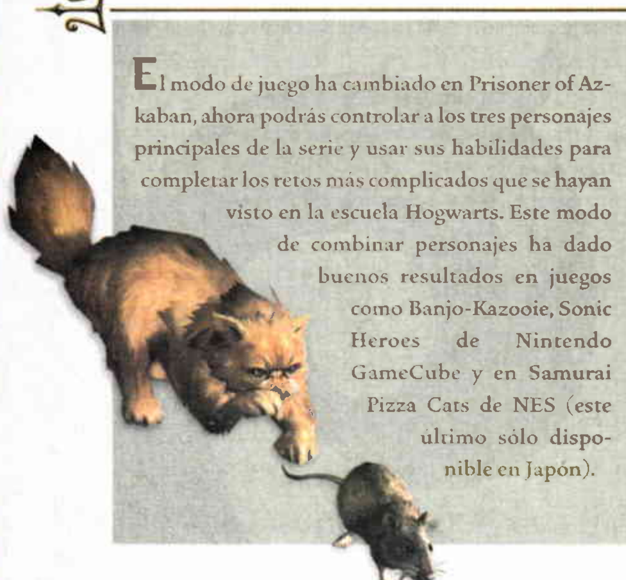
## Collector's Cards

Como retos adicionales a la historia central, encontrarás el juego de Quidditch en una forma resumida y las famosas Collector´s Cards, estas últimas las obtendrás al completar algunas tareas alternas. En total son 10 grupos con 5 tarjetas en cada uno y, si logras completar un grupo de tarjetas, se te otorgará una extra que te beneficiará de varias formas, por ejemplo, aumentar tu energía. Por otro lado, Ron y Hermione también cuentan con sus tareas alternas, así que trata de resolver estas misiones para conseguir todos los elementos del juego.



## Explora diversos escenarios de la escuela Hogwarts

Para hacer más emocionante y realista este juego, Electronic Arts decidió incluir más de 30 extensos escenarios dentro y fuera de la escuela Hogwarts, algunos los podrás recorrer a pie, pero en otros deberás volar con ayuda de los dragones o del búho Hedwig, que te puede llevar a ciertos lugares donde Harry no podría ir por sí mismo.



El modo de juego ha cambiado en Prisoner of Azkaban, ahora podrás controlar a los tres personajes principales de la serie y usar sus habilidades para completar los retos más complicados que se hayan visto en la escuela Hogwarts. Este modo de combinar personajes ha dado buenos resultados en juegos como Banjo-Kazooie, Sonic Heroes de Nintendo GameCube y en Samurai Pizza Cats de NES (este último sólo disponible en Japón).

## ¡Toma el rol de otros personajes de la serie!

Por primera vez en los juegos de Electronic Arts, podrás jugar como Ron Weasley y Hermione Granger, así como con Harry Potter. En varias partes del título debes enfrentar ciertos retos que sólo alguno de los tres personajes principales es capaz de superar (usando sus poderes y habilidades), por eso tienes que cambiar de personaje según sea la situación. Además, los tres amigos deben combinar sus fuerzas y dominar una enorme variedad de hechizos y así poder vencer al más terrible oponente al que se ha enfrentado Harry: el convicto Sirius Black, quien escapó de la prisión de Azkaban; este personaje es interpretado por Gary Oldman en la película, reconocido por sus actuaciones en: *The Professional* (1994), *The Fifth Element* (1997) y próximamente en *Batman Begins* (2005). Harry también debe enfrentar a los Dementors, los siniestros guardias de la prisión que tratarán de someter a nuestro joven hechicero para evitar que cumpla esta difícil tarea.







Tal como en los títulos anteriores, se conserva el estilo de juego de acción en tercera persona; de hecho, el *gameplay* no ha variado desde la última versión, así que si tuviste la oportunidad de jugar Harry Potter and the Chamber of Secrets, te adaptarás de inmediato a los controles de Prisoner of Azkaban.

Al principio, los acertijos serán muy sencillos, pero conforme avances se volverán más complicados y deberás combinar cada habilidad de tus personajes. No olvides salvar tu progreso en cuanto te sea posible.

# ¡Tres son mejor que uno!

## Harry Potter

La interacción entre los tres personajes de la historia es un concepto interesante, pero lo mejor de todo es que cada uno tiene sus propias características como fuerza y debilidad. Es decir, algunas de las magias son comunes entre ellos, pero otras serán exclusivas de cada personaje. Por ejemplo, Harry puede usar la magia Patronus Charm para invocar a un sirviente capaz de repeler a los Dementors, además de ser un gran jugador de Quidditch (como hemos visto en las películas y en el juego) y poder saltar sobre los abismos.

## Ron Weasley

Por otro lado, Ron Weasley es el personaje menos agraciado en el campo de la magia y, de hecho, no puede saltar como Harry, pero cuenta con la habilidad de sentir cosas (gracias a que es descendiente directo de una familia de hechiceros). Te recomendamos que aproveches sus habilidades para descubrir los secretos que se ocultan en varias de tus misiones. Otra de las características de Ron es su magia "Lumos" que seguramente viste en la aventura anterior y que te permite iluminar áreas oscuras.

## Hermione Granger

Proveniente de la casa Gryffindor en Hogwarts, Hermione es una gran aprendiz de hechicería y vaya que lo demostrará en este capítulo de la historia. Sus habilidades son muy variadas y es la única capaz de reparar objetos con el uso de la magia, así como transformar libros en ratones o estatuas en dragones.





## En resumen

Sin duda, la tercera parte de Harry Potter es una de las aventuras más espectaculares que se han presenciado hasta la fecha, ofreciendo una mezcla de conceptos retomados de las versiones anteriores y agregando nuevos elementos que hacen de éste, todo un artículo de colección. Un punto importante es la posibilidad de jugar en modo cooperativo (no en la historia, sino en algunos minijuegos) en donde podrás medir tus habilidades mágicas con las de algún otro amigo. Prisoner of Azkaban no sólo es un juego para niños pequeños interesados en interactuar en el mundo de la magia, sino también una historia interesante, con gráficos bastante buenos y un *gameplay* sencillo que no tardarás mucho en dominar.





# Más allá del reino de la magia de Harry Potter

**Este mes te presentamos una entrevista exclusiva con Justin Manning, productor de Prisoner of Azkaban en el GBA, y Nick Channon, productor de la versión para GCN del tercer título de la serie de Potter. Los dos trabajan en los estudios de Electronic Arts en Londres, Inglaterra, y conversamos sobre lo maravilloso de su proyecto y lo que veremos en el próximo juego del aprendiz de mago.**

**Club Nintendo (CN):** Antes que todo, queremos decirles que los envidiamos porque ustedes tienen el trabajo ideal para muchos jugadores, es decir, crear videojuegos. Para comenzar, platíquenos acerca de su trabajo en EA.

**Justin Manning (JM):** Soy el productor de Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (GBA). He estado en la industria del videojuego por 10 años, cuatro de ellos en Electronic Arts, y comencé como un "QA technician" (probador de juegos). Mi trabajo como productor en el GBA es asegurarme que desarrollemos el juego para el videojugador adecuado, y que la calidad del arte, audio y *gameplay* sea de lo mejor.

**Nick Channon (NC):** Por mi parte, he estado con EA por 12 años. Inicié en el departamento de relaciones públicas y manejo de producto, bajo la marca de EA Sports. Después me cambié a EA Canadá en los estudios de Vancouver, donde comencé mi carrera en desarrollo de producto. He sido productor por nueve años y he trabajado en títulos como PGA Tour, NBA Live, F1, Shox, Harry Potter Quidditch World Cup y ahora en Prisoner of Azkaban.

**CN:** ¿Están usando el mismo *engine* de los juegos anteriores de Harry en Prisoner of Azkaban (Nintendo GameCube)?

**NC:** El *engine* ha sido completamente modificado con respecto al utilizado en Chamber of Secrets. En cuanto los jugadores vean el juego, se darán cuenta que los gráficos y los efectos visuales son mejores.

**CN:** ¿Cuál fue la parte más complicada en el proceso de crear estos juegos de Harry Potter?

**JM:** Para la versión de GBA, uno de nuestros principales retos fue incluir a los Dementors en más escenas que en los cinemas. Estos personajes son una parte importante en el libro y por eso nosotros quisimos agregarlos al juego. Como se darán cuenta, los encontrarán en cuatro puntos diferentes (Hogwarts Express, Lupin´s Patronus Lesson, Lakeside y en los tejados de Hogwarts).

Además, este año la versión de Game Boy Advance tiene un estilo de RPG. La parte más difícil del juego es balancearse entre las criaturas que encuentras, también destacan los personajes, los hechizos que aumentan de nivel y la búsqueda de *items* para lograr una experiencia totalmente envolvente.

**NC:** En cuanto al GameCube, lo complicado fue el tamaño del juego porque implicó la creación de muchos elementos. Obviamente, el juego debe ser divertido y, al mismo tiempo, tener un excelente *gameplay*, pero también debe ser accesible y sin acertijos complicados. Por lo general, los títulos de Harry Potter son jugados por una audiencia mucho más joven comparada con los usuarios de sagas como la de James Bond, y nosotros somos muy cuidadosos en desarrollar un juego que se adapte a determinado tipo de videojugadores. Por supuesto, también el reto es que el título resulte atractivo para jugadores de mayor edad y, de hecho, creo que lo hemos logrado este año.

**CN:** En el universo de Harry Potter, los personajes crecen en cada libro. ¿Esto también sucederá en los juegos que desarrollan?

**JM:** (GBA) Nosotros cambiamos el arte del personaje para lograr que sea parecido a la película. También tratamos de darles nuevas magias que aprenderán este año en Hogwarts. Como Ron y Hermione están en el tercer año, tendrán nuevas habilidades. Asimismo, les dimos hechizos especiales para que el jugador pueda interactuar, por ejemplo, Hermione tendrá Glacius, Reparo y Fumos, además de ataques de lectura. Harry usará Diffindo, Lumos y combos de tajetas. En tanto, Ron contará con Spongify, Alohomora y pelotitas de olor. En algunos puntos del juego, podrás cambiar entre personajes, con el objeto de resolver acertijos y entrar en batallas de magia; en otras partes, deberás escoger qué personaje llevarás en tu aventura.

**NC:** (GCN) Sí, así es. Este factor es clave en Prisoner of Azkaban. Debido a que Harry, Ron y Hermione pasaron a otro grado, quisimos reflejarlo en su aspecto físico, por lo que los modelos de los personajes muestran cambios en su fisonomía. Además, Harry podrá hacer mejores saltos, Hermione podrá trepar por espacios pequeños y Ron tendrá un "sentido especial" para encontrar secretos. También trabajamos bastante en las magias, pues ahora encontrarás más variedad y necesitarás usarlas conforme avances en el juego. Otro detalle interesante es que cada uno de los personajes principales tiene sus propios hechizos.

**CN:** Por último, ¿podremos esperar algún tipo de conectividad entre la versión de GameCube y la de Game Boy Advance?

**JM:** Existen dos tipos de conectividad entre los dos sistemas. Si el jugador tiene una copia de ambos títulos (GBA y GCN), podrá comprar un "Owl Care Kit" de la tienda de Fred y George en el GCN y transferirla hacia el GBA. De este modo, puedes escoger un búho, además de su nombre y color. Después puedes alimentarlo, limpiarlo, ejercitarlo y mantenerlo como una mascota. Cuando hayas activado el minijuego "Owl Racing" en el GCN, podrás subirlo a tu GCN y entrar en la carrera.

La segunda consiste en que si el jugador tiene la versión de GCN de Prisoner of Azkaban, pero no cuenta con la versión de Game Boy Advance, podrá descargar dos minijuegos del juego de GCN a su Game Boy Advance. ¡Maravilloso! ¿No?

**CN:** Muchas gracias. En cuanto tengamos el juego Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, estaremos listos para disfrutar de todos los detalles ya mencionados en esta interesante entrevista.



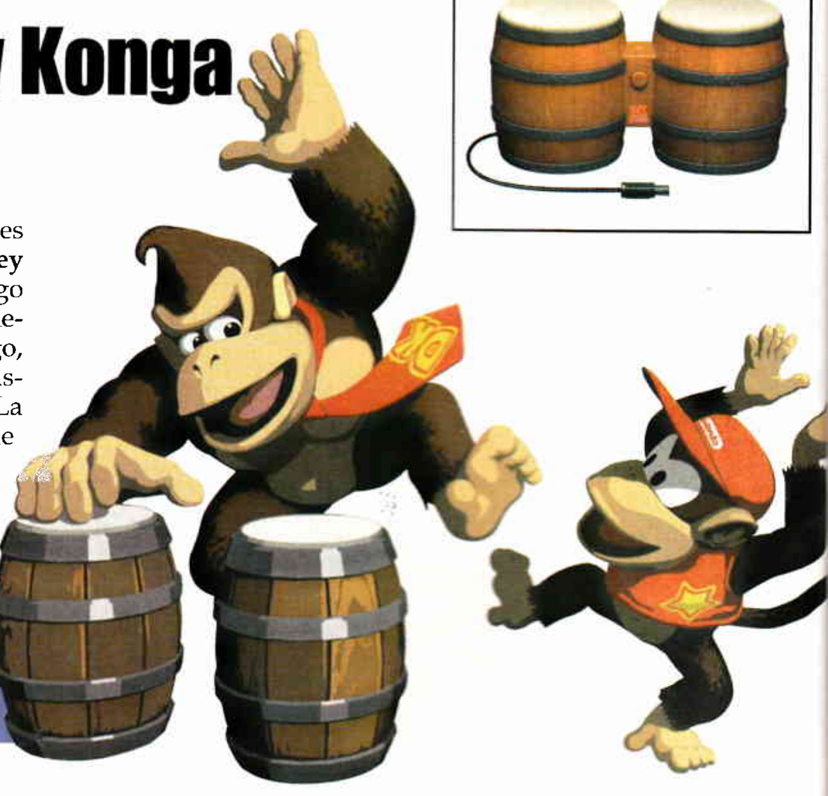

CUSTOM ROBO
007 EVERYTHING OR NOTHING
EA GAMES


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES


KONAMI


NINTENDO
GAMECUBE

# ¡Por fin! Donkey Konga saldrá en julio



Sin duda, uno de los títulos más originales lanzados el año pasado en Japón fue **Donkey Konga** para Nintendo GameCube. Este juego pertenece al género musical, en el que por medio de unos tambores, incluidos en el juego, debes seguir el ritmo de varias canciones bastante pegajosas, como el "Mambo No. 5" y "La bamba", además de otros temas musicales de Nintendo. Pues bien, después de mucho tiempo de espera, Nintendo anunció la salida de este genial juego para el próximo mes de julio en América.

**Estamos seguros de que DKK tendrá bastante éxito dentro del mercado americano. Así que prepárate, porque pronto todos bailaremos al ritmo de Donkey Konga.**

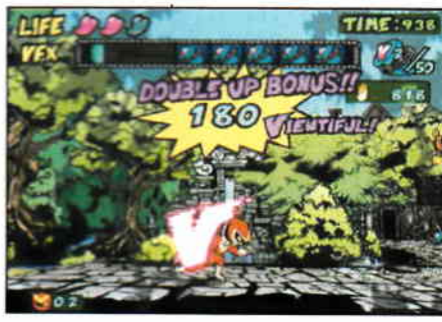


# Más de Joe para este año

En el 2002, disfrutamos de uno de los mejores juegos en 2D que han salido, nos referimos a **Viewtiful Joe**. Fue tanto el éxito que Capcom logró con este título, que ya prepara una secuela con lanzamiento probable para finales de este año. Dentro de las novedades de la segunda parte, podrás utilizar no sólo a Joe, sino también contarás con la ayuda de su novia Sylvia.

Lo interesante de este título radica en que podrás intercambiar, cuando quieras, a nuestros héroes Joe o Sylvia, ya sea para aprovechar las habilidades de cada uno de los personajes o realizar "combos dobles", es decir, podrás iniciar un combo con alguno de ellos y terminarlo con otro. Esta cualidad permitirá realizar una serie de jugadas espectaculares.




**Por el momento, éstas son las noticias más recientes de este juego, en cuanto haya más te las daremos a conocer.**

# Tendremos Golden Eye 2

Tuvieron que pasar siete años para que este extraordinario juego, que se consagró en el Nintendo 64, tuviera una segunda parte. Como Electronic Arts ha adquirido experiencia desarrollando juegos basados en las aventuras de James Bond, como **007 Everything or Nothing**, desarrollará **Golden Eye 2**, por lo que se prevé que el resultado será un título muy distinto a todo lo que estamos acostumbrados a ver acerca del famoso agente secreto. Para empezar, la historia será vista desde la perspectiva de los "malos", por lo que ahora nuestro deber será impedir que Bond interfiera en nuestros planes. Además de esta nueva perspectiva, se ha comentado que este juego del 007 será el más violento de la serie que se haya visto hasta el momento. Sólo nos resta esperar hasta su lanzamiento para ver si logran superar al legendario título **Golden Eye 007** de Nintendo 64.







# Nuevos detalles acerca del Nintendo DS



Satoru Iwata
President
Nintendo Co., Ltd.

En las últimas semanas, Satoru Iwata, presidente de Nintendo, nos adelantó algunas de las características que incluirá el nuevo sistema portátil Nintendo DS. Entre las más importantes destaca el novedoso sistema de red inalámbrica de corto alcance, basado en ondas de radio, con lo que la empresa espera mejorar la experiencia de los videojugadores, en lo que a juegos *multiplayers* se refiere.

También una de sus características más atractivas es su "pantalla táctil", lo cual nos demuestra que, en una industria cada vez más carente de originalidad, Nintendo siempre presenta conceptos innovadores. Además, estas novedades servirán para que quienes cuenten con un Nintendo DS puedan escribir y enviar mensajes, el único inconveniente es que este servicio sólo funcionará a corta distancia. Habrá que esperar un poco más para poder conocer por fin este nuevo sistema de Nintendo dentro del E3 que, seguramente, marcará un antes y un después en la industria.

# Un nuevo Megaman Zero para GBA

La serie Megaman Zero para Game Boy Advance ha sido una de las más aceptadas dentro de la industria, por lo que tendrá una tercera parte, que cambiará por completo el *gameplay* tradicional de los juegos de Megaman, haciéndolo más dinámico e intuitivo. Una de las nuevas características de este título será que, conforme derrotes robots, obtendrás unos *chips* muy útiles para mejorar tus habilidades. Además, cuando tengas en tu poder varios de estos *chips*, podrás combinarlos para lograr mejores efectos.







**A pesar de que todavía no se han mostrado imágenes del juego, será un estupendo título que dejará satisfechos a todos los fans de la serie.**

# Nintendo GameCube agotado en Estados Unidos

Según Nintendo de América, el GCN está agotado en la mayoría de las tiendas departamentales estadounidenses, lo cual se debe en gran medida a la reciente reducción de su precio, pero el principal factor ha sido el lanzamiento de títulos extraordinarios, como **Mario Kart: Double Dash!!** y **Final Fantasy: Crystal Chronicles**. No sólo las ventas del Nintendo GameCube aumentaron en forma considerable, sino también las de algunos de sus títulos. La gran N está satisfecha por el alza en las ventas, las cuales espera que mejoren aún más con la salida de **Pokémon Colosseum** y **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**.




# Dos secuelas muy esperadas

Después de rumores y especulaciones, Nintendo ha confirmado que se encuentra trabajando en las secuelas de dos de sus juegos más populares para el Nintendo GameCube: **The Legend of Zelda: The Wind Waker** y **Animal Crossing**. En cuanto al nuevo juego de Zelda, tendrá el mismo tipo de gráficos que The Wind Waker, así como también el *gameplay*. Respecto a la historia, todavía no se ha dicho nada oficial. Por otra parte, la secuela de Animal Crossing contará con más personajes para interactuar, así como nuevos elementos relativos a la forma de juego. Obviamente, contará con más juegos clásicos del NES (Nintendo Entertainment System), por lo que los coleccionistas de juegos "viejitos", no deben perdérselo.






**Esperemos que durante el E3 se den más detalles de estos nuevos títulos, por lo que te recomendamos no perderte los siguientes números de la revista.**

## Diez años de sorpresas




Este mes en Los Ángeles, California, se llevará a cabo una vez más la Electronic Entertainment Expo, mejor conocida como el E3. Debido a que se cumplen 10 años de esta exposición, esta edición será especial. Es imposible olvidar tantas cosas que han sucedido en este evento, como la presentación del Nintendo 64 o de uno de los mejores juegos de todos los tiempos como **Zelda: Ocarina of Time**. Así que si quieres ser parte de la historia, no te pierdas nuestro tradicional reporte del E3, en el que, como cada año, te informaremos oportunamente de lo más sobresaliente del mundo de los videojuegos.

# Nuevas imágenes de Resident Evil 4



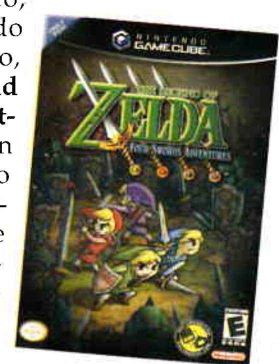




Este año hay varios títulos que son esperados con ansiedad, pero ninguno tanto como **Resident Evil 4**. Hace un año durante el E3, Shinji Mikami, creador de esta serie de terror, comentó que en esta cuarta parte llevaría el concepto a un nivel más alto. Y todo parece indicar que así será, ya que en las nuevas imágenes de los escenarios mostradas por Capcom, podemos apreciar que el juego se prestará para la exploración. Ahora, la historia se desarrollará dentro de un pueblo y no en lugares cerrados, como pasó en secuelas anteriores. Es innegable que **Resident Evil 4** será uno de los títulos más escalofriantes de todos los tiempos, y para darte un adelanto de este título, aquí te mostramos imágenes nuevas de este gran juego.

# Fecha definitiva para Zelda Four Swords

Por fin, el próximo julio podremos disfrutar del juego: **The Legend of Zelda Four Swords Plus** para el Nintendo GameCube. Al igual que la versión de GBA, la esencia de este título es la cooperación, pues tendrás que jugar con tres de tus amigos y ayudarse mutuamente para salir adelante en las escenas del juego. Además, debes competir por ser el primero en terminarlas. En este disco también podremos disfrutar del juego **Tetra´s Trackers**, que originalmente sería un juego por separado. Y por si fuera poco, Nintendo ha incluido un nuevo minijuego, titulado **The Legend of Zelda: Shadow Battle**, en el cual podrán enfrentarse cuatro jugadores en un mismo escenario, donde podremos usar elementos que han sido tomados de toda la saga de Zelda.




# Reconocimiento a su trayectoria

El pasado marzo se realizó la premiación de los Mexican Gamer Awards 2003, dichos galardones fueron otorgados a lo mejor de la industria de los videojuegos en México. Durante este evento se les entregó un reconocimiento a nuestros editores, Gus Rodríguez y José Sierra, por su trayectoria a lo largo de 12 años en la industria de los videojuegos en nuestro país. Además de obtener esta mención, Club Nintendo fue la encargada de recibir los premios que Nintendo ganó con sus títulos y sus sistemas. A nombre de Nintendo de América y **Club Nintendo**, queremos agradecer el apoyo de los videojugadores mexicanos, sus votos y su reconocimiento. Esperamos que cada edición de este evento crezca año con año y les deseamos mucha suerte a los organizadores.




**Gus Rodríguez y Pepe Sierra comentaron sobre sus inicios en CN.**



Vive tu fantasía
CLUB NINTENDO
25% de descuento
¡Suscríbete hoy mismo!
Y por sólo $198.00
recibe 12 ejemplares
Precio normal $264.00
Entérate de las noticias más relevantes
Cuenta con los tips y los más completos Nintensivos
La opinión de nuestros expertos y las respuestas a tus preguntas
Mes a mes recibe nuestra revista, sin riesgo de perderte un solo número
¡Suscribirse es muy fácil!
Por correo
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos y depositala en el buzón. No necesita timbres
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior, marca sin costo al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos. Llama al 52 61 27 99 y envíala
Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de mayo de 2004. Únicamente para la República Mexicana.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID®

## THE TWIN SNAKES




**Si consideras difíciles tus vivencias en el campamento de los *scouts* o que tu servicio a la nación en el campo militar fue muy severo, entonces esta misión te resultará complicada; pero no te desanimes, porque en Club Nintendo siempre nos preocupamos por ti y esta ocasión no será la excepción. Prepara tus provisiones y tu ropa térmica para iniciar nuestro viaje a Alaska.**

## ¡No pierdas de vista tu radar!

Éste se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla y te ayuda a detectar las cámaras de vigilancia o a los soldados que estén próximos a ti. Si los guardias se dan cuenta de tu presencia, el radar cambiará de la siguiente forma:

### Normal:

Los guardias siguen su patrullaje normal.

### Alert:

Cuando las cámaras o los soldados te descubran, enviarán refuerzos para atraparte, si lo logran, deberás combatirlos. Dicha situación durará por poco tiempo mientras se consume la barra de Alerta.

### Evasion:

Los vigilantes iniciarán una ardua búsqueda, observando debajo de los camiones, revisando habitaciones o checando las cajas en donde, por lo general, se oculta Snake.

### Caution:

Más guardias patrullarán la zona, pero no tan a detalle como en las otras modalidades.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Sistema: GameCube
Clasificación: Mature (mayores de 17 años)
Dónde comprarlo: www.camelotgames.net



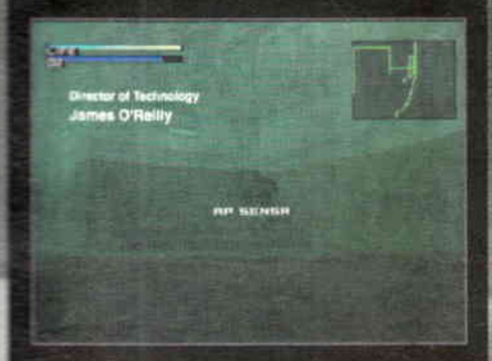

Sangre
Temas Sugestivos
Violencia

El juego cuenta con múltiples niveles de dificultad y tomaremos como base el normal. Te recomendamos consultar el manual de tu juego para que conozcas la configuración de botones antes de iniciar la misión.

Debes infiltrarte en la base enemiga, rescatar a los prisioneros e impedir cualquier posibilidad de un ataque nuclear antes de que termine el día...

## Cargo Dock

Tu primer objetivo es subir por el ascensor que está al fondo del corredor, usa el radar para evitar que los soldados te descubran. No olvides recoger los *items* que están en el camino. A la izquierda del elevador verás unos casilleros, ábrelos para encontrar una pistola "M9" con dardos tranquilizantes, muy útil para aturdir a tus enemigos. Momentos después, descenderá el elevador, abórdalo y llegarás a la superficie.




Bajo el agua encontrarás un "Ration" (úsalo para regenerar tu energía) y un "RP Sensor", este último te ayudará a detectar a los soldados que se aproximen (el control vibrará), siempre y cuando lo tengas activado.

## Heliport

Después de una larga charla por "Codec" (radio comunicador), la acción iniciará. Ve hacia el oeste del helipuerto y entra en el cuarto, evita que te enfoque la cámara y abre el casillero de la izquierda para tomar las Stunt Granades (aturden temporalmente a los soldados). Regresa al helipuerto y ve al norte, aborda el compartimiento de carga del camión (detrás de las cajas encontrarás una SOCCOM, el arma preferida de Snake). Abandona el vehículo y sube por las escaleras de la parte superior derecha –cuida que no te descubran las cámaras de vigilancia o los guardias– y sigue por el corredor hasta llegar casi al final donde hay un conducto de ventilación por el que debes entrar.





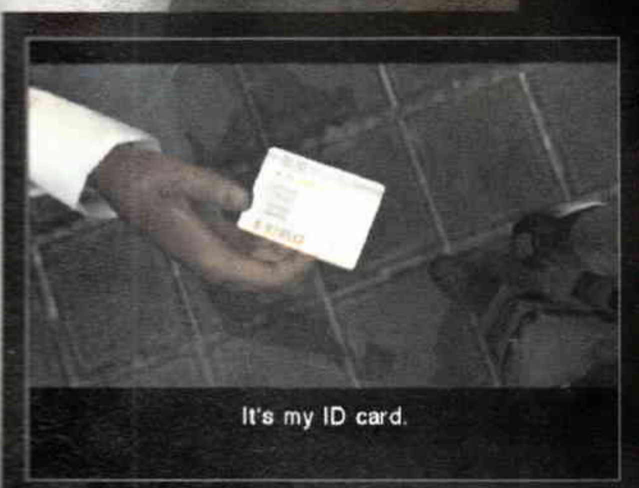
Usa tu M9 para deshacerte de los guardias, sin que el sonido de una detonación te delate, y procura ocultar los cuerpos para no dejar rastro alguno.

## Hangar Tank

Siguiendo el ducto de ventilación, baja por una de las escotillas para llegar al hangar. Ahí continúa hacia la derecha y entra en la habitación donde están los lentes de visión térmica. Ahora con toda calma, ve a la planta baja, usa el ascensor y presiona el botón B1.

## B1 – DARPA Chief / DECOY OCTOPUS (Greg Eagles)

Sube por las escaleras (parte baja derecha de este sector) que te llevarán a otro ducto de ventilación. Si tomas la ruta de la izquierda, observarás a un guardia con problemas digestivos (podrás verlo desde la escotilla), al continuar verás a Merryl y, por ultimo, al DARPA Chief (o al menos eso aparenta).




Justo ahora te revelarán información sobre lo que pasa en este lugar, pero antes de conocer más sobre el tema, el DARPA Chief (todos sabemos que es Decoy Octopus) caerá fulminado por culpa del FOX-DIE, no sin antes darte la Key Card Level 1.

Cuando el DARPA Chief fallezca, sal del cuarto y conocerás a una mujer soldado (Merryl). Junto con ella, elimina a los guardias que se aproximen y después toma el ascensor con dirección al nivel B2.





## B2 Armory

En cuanto llegues al nivel B2, entra en todas las puertas de nivel 1, en alguna de éstas hay explosivos "C4". Úsalos en las paredes justo a los lados del ascensor (reconocerás los puntos huecos al golpear el muro). Recoge todos los *items* de esos lugares y ve a la parte baja izquierda de tu pantalla, allí encontrarás otra pared falsa, coloca C4 para destruirla y entra en el túnel. Al final de él, pon otra carga de C4 para abrir un boquete y nuevamente en este pasillo debes activar otra carga de explosivos, a fin de entrar directamente con el presidente Baker e iniciar tu batalla contra el segundo jefe del juego.

## Revolver Ocelot (Patrick Zimmerman)

Al iniciar la batalla, prepara tu arma y mantén presionado el botón B para tenerla activa. Corre tras Ocelot y dispárale en cuanto tengas oportunidad, también aprovecha cuando recargue su arma para atacarlo de nuevo. Recuerda, mientras lo persigas, no podrá defenderse.



Otra forma es ubicarte en algún pilar y disparar en diagonal con ayuda del modo de primera persona. Apunta directamente a su cabeza para causarle más daño. Si se agotan tus municiones, toma los cartuchos que están alrededor del escenario.




Por ningún motivo toques los cables que están entre los pilares y Baker, de lo contrario, provocarán una gran explosión. Al final del encuentro, el presidente Baker te dará la Key Card Level 2 y un disco óptico.

## B2 Armory

Entra en la puerta marcada con un número dos para regresar a la armería. Ahora usa tu tarjeta en el tercer cuarto (de izquierda a derecha) y recoge el rifle "Fa-mas" y una caja de cartón. Ten cuidado porque la habitación está protegida por rayos láser (con el humo de los cigarros los puedes detectar o utiliza los lentes de visión térmica). Luego ve al ascensor y sube al primer nivel.

## CODEC




**Snake, necesitas llamar a Merryl pero no recordamos su frecuencia, tal vez encuentres algo de información adicional al final de la revista.**

## Hangar Tank

Habla con Merryl, espera unos momentos y ella te regresará la llamada para decirte que abrirá una compuerta (a la derecha del ascensor en el primer nivel), entra allí y activa tus lentes de visión térmica para que puedas ver los rayos láser.

## Nuke Building

Ya tienes en tu poder la Key Card Level 3 (puedes abrir las puertas de seguridad del tercer nivel). Del punto de inicio, sigue hasta la compuerta del fondo y pasa por debajo para entrar al contenedor de armas nucleares –obviamente, no puedes usar armas aquí, a menos que quieras volar en mil pedazos–. Tu objetivo es llegar al ascensor y descender al nivel B1.




¿Te acuerdas de la caja que recogiste anteriormente? Te servirá para ocultarte de los guardias. Trata de llamar a Campbell, Natasha o a Master para escuchar las explicaciones sobre este objeto de cartón.

## Canyon

A continuación hay un campo minado, ponte tus lentes de visión térmica o el detector de minas para cruzar sin peligro hacia el siguiente jefe...

## VULCAN RAVEN (Peter Lurie)

Dentro del tanque están Vulcan Raven y varios soldados. Para facilitar la batalla, lanza una Chaff Granade (neutraliza dispositivos electrónicos) y acércate al tanque lo suficiente para arrojar una granada convencional, justo dentro de la escotilla. Repite esta acción un par de veces y ganarás sin problemas, también puedes usar algunas Stunt Granade para aturdir a los soldados.




Las granadas son fundamentales para destruir el tanque, así que no dudes en usarlas en cuanto puedas. Como recompensa por tu valentía, ganarás la Key Card Level 3.

## Nuke Building B1

Sal del ascensor y ve hacia la izquierda para entrar a los sanitarios, golpea al guardia y recoge todos los objetos de este sitio. Regresa al corredor principal y entra en la habitación tipo oficina, aquí hay varios objetos interesantes, entre los que destaca un lanzamisiles "Nikita", recógelo y usa de nuevo el ascensor para bajar al nivel B2.



No olvides esconder los cuerpos de los soldados en los *lockers* o dentro de los baños para evitar que alguien los vea.

## Nuke Building B2

Camina hacia el frente y entrarás a un cuarto lleno de gas mortal con el piso completamente electrificado (aviso de Campbell vía Codec). Tu mejor opción son los misiles Nikita para destruir la fuente de poder que genera la electricidad, [illegible]lo y, con mucho cuidado, controla su dirección [illegible] a la fuente de poder. Ya con el piso normal, en[illegible] puertas que te sea posible (en la tercera del [illegible] una máscara antigas). Al terminar tu ins[illegible] en la puerta inferior derecha de este sitio pa[illegible].




Tus movimientos deben ser precisos y rápidos para evitar las cámaras y los metralletas. Con el mínimo roce de una bala o el contacto con algún obstáculo, tu misil será destruido.

## Laboratory - Ninja (Rob Paulsen)

Quizá el video anterior te dejó con la boca abierta y pensando que este enemigo es virtualmente indestructible, pero no te preocupes, la batalla será menos complicada de lo que te imaginas. Las armas no son de honor, guárdalas y enfrenta a tu adversario a puño limpio, usa combos para generar más daño (puño, puño, patada) y esquívalo cuando sea necesario para iniciar el contraataque.







Arroja algunas Chaff Granades para inmovilizar a tu oponente y de inmediato golpéalo, usa esta técnica sólo si te resulta difícil vencer al ninja (Gray Fox), pues no es honorable ganar así.



Cuando Gray Fox use su traje de camuflaje, activa tus lentes de visión térmica para ubicar su posición, de lo contrario, la pelea se te complicará más de lo planeado.



Si necesitas un poco de energía durante o después de la batalla, ve hacia las figuras de Mario y Yoshi y dispárale al primero cuantas veces sea necesario; de este modo, recuperarás fuerzas gradualmente.

Al terminar el duelo, verás un video importante donde el Doctor Hal Emmerich (Otacon) te dará la Key Card Level 4, así como algo de información sobre Merryl. Otacon no puede acompañarte en tu misión por su estado físico, por lo tanto déjalo y regresa al pasillo con gas y revisa las puertas de nivel cuatro, en una de éstas se encuentran los lentes de visión nocturna, tómalos y dirígete al elevador con rumbo al nivel B1.

## Nuke Building B1

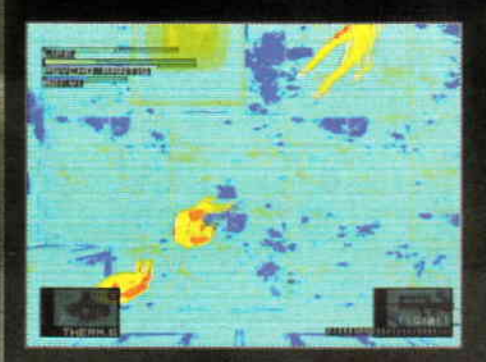
Ve hacia el cuarto de oficinas donde tomaste el "Nikita", uno de los soldados es Merryl, en cuanto ella te vea, correrá hacia el baño de damas (a la derecha saliendo de este cuarto). Ella te dará la Key Card Level 5 y la PAL KEY para desactivar al Metal Gear.

Si gustas puedes regresar al cuarto de oficinas y usar tu nueva tarjeta para recoger los objetos que están en los cubículos, ahí encontrarás algo de Pentazemin . Por último, toma el pasillo que está entre el baño de caballeros y el ascensor, éste te llevará hacia Psycho Mantis.

## Psycho Mantis (Doug Stone)

Merryl te conducirá a un despacho donde Psycho Mantis estará esperándote. El genio psíquico la pondrá en tu contra y ella tratará de atacarte, ¡no le dispares!, mejor golpéala. Para derrotar a este jefe, tienes dos formas, la fácil y la difícil. Si optas por la segunda, equipa tu mejor arma y dispárale en cuanto tengas oportunidad. Mantis te arrojará constantemente diversos objetos, así que esquívalos y sigue disparándole o golpeándolo.




Si optaste por el camino fácil, activa tus lentes de visión térmica para ver a dónde se dirige Mantis, nuevamente acciona tus mejores armas y dispara sin parar hasta aniquilarlo. Si se agotan tus municiones, encontrarás algunos cartuchos adicionales en las esquinas de la habitación y un "Ration" extra para recuperar un poco de energía.




Si eres todo un caballero y no golpearías a una mujer ni en un videojuego, usa Stunt Granades para aturdir a Merryl y evitar la fuerza bruta. Repite esta acción cada vez que ella se ponga de pie.

CODEC




Snake, Mantis está leyendo tu mente, por eso sabe cómo te moverás. Cambia tu control al puerto número cuatro y atácalo de inmediato.

En su último aliento, Psycho Mantis revela su bondad y, por primera vez, usa sus poderes para ayudar a alguien. Entra por el pasaje oculto y disfruta el siguiente video.

## Cave

Éste es un buen momento para usar los lentes de visión nocturna. De tu punto de inicio, toma el camino de la izquierda y agáchate para entrar por un pequeño hueco, cuida que los perros no te descubran porque no son nada amigables, a menos que traigas contigo el pañuelo de Sniper Wolf. Continúa y entra en otro hueco (parte inferior izquierda) que te conducirá hacia Merryl. Pasa a través de la puerta de nivel cinco y cruza el campo minado (aquí puedes usar lentes térmicos para identificar las minas). Enseguida, un Sniper te estará esperando... ¡Sí!, la bella y letal Sniper Wolf hace su aparición.



## Underground Passage

Sniper Wolf empleará sus temibles municiones en tu compañera, dejándote sin más opción que salir de la zona de combate para buscar un rifle de francotirador que te sirva en la batalla. Regresa al cuarto de oficinas que está frente al ascensor y en el último cubículo del lado izquierdo está un PSG1-T, tómalo y regresa a enfrentarte contra la única mujer del grupo terrorista.

## Sniper Wolf (Tasia Valenza)

Ella es la mejor tiradora de FOX-HOUND y para ganarle debes usar el rifle de francotirador mientras te ocultas en la zona donde estaban las minas. Si sientes que Snake tiembla mucho al momento de apuntar, usa algo de "Pentazemin" para controlarlo. Sniper Wolf se esconde detrás de las columnas, así que apunta con firmeza y dispara justo a su cabeza. El duelo culminará después de acertar algunos disparos, aun así ella permanecerá con vida.




Al derrotar a la bella francotiradora de cabello y labios verdes, sigue por el pasillo e intenta entrar en la puerta marcada con un número seis, enseguida un escuadrón armado, liderado por Sniper Wolf, te rodeará, capturará y llevará a una sala de interrogación y tortura. Te recomendamos salvar antes de este punto, porque Ocelot no te permitirá continuar si no resistes el tormento.



## Torture Room

Después de unos instantes, despertarás en un lugar extraño donde Ocelot tratará de doblegar tu voluntad mediante descargas eléctricas. Para resistir el castigo, simplemente presiona el botón A repetidamente hasta que la barra azul se agote.




Si presionas Start + A, será señal de que no soportaste el martirio y te rendirás. Con esta acción, cambiará drásticamente el final de la misión.

## De regreso al primer edificio

Vuelve al cuarto lleno de gas y busca dentro de los cubículos para tomar la armadura. Sube al nivel B1, recoge la medicina que está en una oficina y continúa hasta llegar al sitio donde fuiste emboscado. Entra en la puerta marcada con un número seis. En este punto termina el primer disco de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**.

Ocelot pronto dejará de divertirse al electrocutarte y te mandará a una celda junto con el cadáver del verdadero DARPA Chief, tu objetivo es escapar como sea. El único guardia que vigila tiene problemas digestivos e irá ocasionalmente al sanitario, justo en ese momento entra Otacon y te dará una botella con salsa catsup, un pañuelo con el aroma de Sniper Wolf y la Key Card Level 6. Acuéstate en el suelo y usa la catsup para simular sangre (permanece quieto y sin moverte).



Cuando el soldado te vea, correrá para averiguar qué te ocurrió. En ese momento, levántate y golpéalo. Regresa al cuarto de tortura y recoge tu equipo. Dentro hay un regalito que te dejó Ocelot, es una bomba de tiempo, así que arrójala si no quieres explotar.

## Communications Tower A

Una vez que insertes el disco dos, camina por el pasillo y entra en la puerta marcada con el número seis. De inmediato serás detectado por el sistema de seguridad y varios guardias estarán tras de ti. Al llegar al cuarto de la escalera, revisa el lugar y toma objetos, como granadas y una cuerda. Cuando lo hayas hecho, sube hasta el piso 27 y liquida a los soldados con tu "Fa-mas" o con alguna de tus pistolas. Ahí hay una escalera que te conduce directo al techo de la torre.




Verás un video de Liquid en un helicóptero, por cierto, este tipo tiene más habilidades que MacGyver. Por ahora no tienes como defenderte, así que huye del lugar. Corre hacia un extremo del techo, justo a un lado del barandal dañado y usa la cuerda para descender lentamente de la torre mientras evades los disparos de tu gemelo.




## Communications Tower B

Al llegar a la parte baja de la torre, activa tu rifle de francotirador o misiles Nikita, para eliminar a tres guardias que están del otro lado del corredor. Entra en la puerta del nivel seis y toma el lanzamisiles Stinger, pronto estarás en la Communications Tower B. El ascensor no funciona y el camino está bloqueado, así que desciende al sexto piso e inmediatamente después vuelve al elevador, donde te reunirás con Otacon, quien promete arreglarlo. ¡Oh, sorpresa! El bloque de la derecha desapareció, úsalo y sube al techo.



## Communications Tower Roof

Ha llegado el momento de derribar un helicóptero, para lograrlo, utiliza tu Stinger y apunta directamente a tu objetivo. Los misiles son dirigidos, así que en cuanto la mira se ponga en rojo, dispara rápidamente. Si conseguiste el chaleco antibalas, es tiempo de usarlo para que los ataques del helicóptero no te dañen demasiado. Al terminar la batalla, regresa al ascensor (ya funciona) y baja al primer piso.





## Un verdadero duelo de francotiradores...

El exterior es un campo de nieve en el que Sniper Wolf estará esperándote para destruirte. Te recomendamos usar el rifle de francotirador y aguardar en un punto ciego, como detrás de un árbol o un montículo de nieve, así como consumir un poco de Pentazemin que te servirá para evitar el temblor en la mano al apuntar con el rifle. También puedes ir al extremo derecho para cubrirte y disparar los misiles Nikita o, si no tienes otra opción, trata con el Stinger. Otacon llorará por Sniper Wolf, mientras ella pide que Snake la libere de esta vida. Para continuar tu misión, camina hacia el norte y entra en el siguiente edificio.



## Blast Furnance

Del clima gélido cambias a una zona de temperatura elevada, donde debes destruir la grúa situada en el lado izquierdo, aquí usa un misil Nikita. Después necesitas cruzar por el borde con mucho cuidado, hazlo pegado a la pared para llegar al otro extremo. Baja por las escaleras y entra en la puerta de la derecha, usa los dos siguientes elevadores para llegar al sector custodiado por Vulcan Raven, que es el mismo que enfrentaste en el tanque.

## La revancha contra Vulcan Raven

No te haremos la vida complicada para liquidar a Raven, así que corre detrás de él y usa tus misiles Stinger para atacarlo por la espalda (no es lo más digno, pero funciona). Otra forma de combatirlo es dispararle de modo dirigido con el lanzamisiles Nikita, aquí procura ser rápido para evitar que él te descubra, también te conviene poner C4 en los contenedores y esperar a que pase para detonarlo, o simplemente usa minas Claymore (de aproximación) para que exploten cuando camine por allí.





Cualquiera que sea la forma elegida para actuar en esta pelea, no olvides tener activados tus "Rations" para evitar un final trágico. Si lo prefieres, puedes traer puesto el chaleco antibalas para minimizar los efectos del ataque enemigo.

## Passageway

Entra en la puerta norte marcada con un número siete y sigue hasta estar en la base de operaciones del Metal Gear Rex. Sube al cuarto de control para ver a Ocelot y a Liquid discutiendo un tema importante, uno de ellos dispara y arroja la PAL KEY al vacío. Pronto notarás que no necesitas otras tarjetas, pues la misma te sirve para activar los tres códigos, pero debes usarla a diferentes niveles de temperatura.




Primero necesitas la tarjeta a temperatura ambiente, búscala en el agua contaminada de la planta baja y luego regresa para insertarla en la primera computadora (de izquierda a derecha). Antes de entrar al cuarto de computadoras, dispara a las cámaras de seguridad.




Para la segunda computadora necesitas enfriar la tarjeta, así que regresa al área donde eliminaste a Vulcan Raven y espera unos minutos para que ésta cambie de color. Cuando se ponga azul, vuelve al cuarto de computadoras y activa la del centro.

Justo ahora te darás cuenta que te han manipulado todo este tiempo para activar el Metal Gear Rex y, por si fuera poco, la habitación se llenará de gas venenoso y la puerta se cerrará para impedir tu salida.



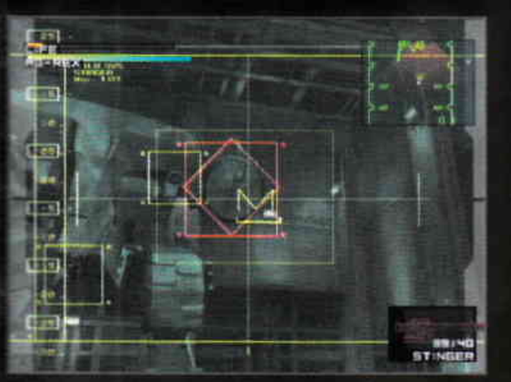

¡No te desesperes! usa la máscara antigas e inmediatamente llama a Otacon a la frecuencia 141.12 para que te ayude en esta difícil situación. Pronto se abrirá la puerta para escapar. Al salir te enfrentarás a Liquid en una batalla espectacular.




Por último, debes ir a un lugar cálido para aumentar la temperatura de la tarjeta. Regresa a las calderas (Blast Furnace) y espera unos segundos hasta que tome un color rojizo; después, vuelve al cuarto de computadoras y úsala para activar algo importante.

# Prepárate para disfrutar de un punto cumbre en la historia del Metal Gear Rex

Ninguna de tus misiones se compara con la gran batalla que estás a punto de librar... Arroja algunas Chaff Granades para deshabilitar el radar de los misiles y dispara tu Stinger directamente al punto ubicado en el lado izquierdo del Metal Gear (similar a un tambor). Tu siguiente objetivo es atacar la cabina donde se encuentra Liquid, ten mucho cuidado porque los ataques de Rex son devastadores. Ocúltate en los barriles para evitar los disparos de Liquid y, cuando estés listo, contraataca con un Stinger.




Si se agotan tus municiones, recorre el escenario para recargar tus armas, también encontrarás algunas "Ration" que serán de gran utilidad para la batalla.

Antes de continuar, verás un video en el que Liquid te explica un poco de lo ocurrido en la guerra del golfo y muchos otros detalles relevantes. Posteriormente, Liquid te retará a una pelea cuerpo a cuerpo donde sólo el mejor de los hermanos saldrá avante, anímate, porque si resististe la tortura de Ocelot, podrás salvar a Merryl al vencer a Liquid. Tienes tres minutos para derrotarlo, usa tus mejores movimientos (golpe, golpe, patada).







# Escapa antes de que sea demasiado tarde...

La base tomada por los terroristas está a punto de explotar sin importar quién esté dentro. Toma la ruta de escape y huye junto con Merryl en un jeep. Mientras ella maneja, tú disparas. En tu camino a la libertad debes pasar por dos retenes, entonces dispara a los barriles y cuando sientas la tranquilidad de los ríos fluyendo y el viento cruzando por tu rostro, Liquid te alcanzará en otro jeep. Sólo sigue apuntando en modo de primera persona y dispárale hasta que se corte la escena, indicándote que ha llegado el final de esta extraordinaria historia.

Ya destruiste otro Metal Gear y eliminaste a varios miembros de FOX-HOUND, pero no creas que todo es tan fácil... Prueba tus habilidades y consigue el mejor tiempo en este juego y gánate el lugar como el mejor jugador de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, en la sección "Los retos".




# MISSION: IMPOSSIBLE®

# M:I Operation Surma

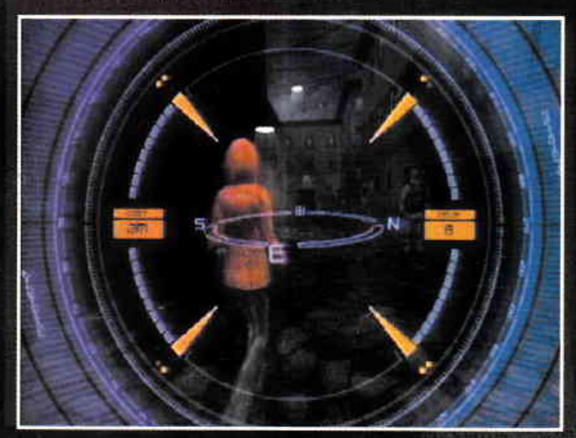
**Muestra tu valor y con la ayuda de esta última parte del Nintensivo de M:I Operation Surma llega hasta el final.**




## MISIÓN 3:
## EMBASSY ROW

### Objetivo 1: VILSTRA RIVERFRONT

Activa la avispa electrónica para buscar a la señorita Sofía Ivanescu y, cuando la encuentres, síguela hasta que llegue a su destino (memoriza la cantidad de soldados que hay en el camino).



Después de estudiar la escena, si te fijas, encontrarás una ventana tapiada, detrás de ella hay un guardia, dispárale un dardo tranquilizante por uno de los pequeños orificios y después, para pasar del otro lado, usa el Micro Cord en el tubo amarillo que está justo sobre la cabeza de Ethan. Date prisa y encárgate del otro vigilante que pasa por ahí. Al llegar a la esquina, camina hacia la derecha y elimina al guardia que te está esperando.

Al llegar a la siguiente esquina (donde se ve el contenedor de basura verde), pégate a la pared pues justo en las escaleras hay un guardia y una cámara de seguridad, aguarda a que el centinela se dé la media vuelta para desactivar la cámara. Ahora, repliégate al muro entre las escaleras y el contenedor de la basura y cuando el guardia vuelva a pasar, despáchalo y sube por las escaleras, pero ten cuidado de que el de la entrada no te vea.

Con cuidado avanza evitando el rayo del escáner, puedes esperar a que éste se mueva de tu camino y a que pase de regreso por el pequeño callejón del lado izquierdo. Cuando estés del otro lado, encárgate del guardia y activa el *switch* que abre la reja que está junto a la cámara de vigilancia por donde acabas de pasar.





Regresa pronto por donde está el escáner y sigue hasta llegar a la puerta, aquí deberás ser muy rápido para que ésta no se te cierre. Justo al pasar por la puerta, detente pues hay guardias en todo el corredor. Encárgate de ellos y de la cámara de video ubicada al fondo, así llegarás al lugar donde se encuentra Sofia. Antes de abrir la puerta, asegúrate de "hackear" el cerrojo electrónico del lado izquierdo.



## Objetivo 2: INFORMATION MINISTRY EXTERIOR

Justo al inicio verás a un guardia patrullando el patio y de tu lado izquierdo encontrarás una cámara de video. Cuando el centinela esté alejado, asómate para desactivarla; cuando regrese y pase cerca de ti, duérmelo.

Ahora, toma su cuerpo y úsalo para abrir la reja que está cerca de donde te encuentras. Cuando estés dentro, encontrarás a un guardia y un escáner en el interior del túnel . Pásalo y antes de salir, prepara tu EWG para destruir la cámara que tienes justo frente a ti. Ahora sí, apunta hacia arriba, verás un tubo amarillo y, si giras la cámara a la derecha, también un balcón en donde hay un guardia que debes dormir antes de que te vea y active la alarma.

Desde el balcón, primero encárgate de la cámara que se ve en tu radar y después espera a que los dos enemigos localizados en la calle aparezcan para eliminarlos (puedes usar tu IP-45), el primero se ve a simple vista y el segundo está al fondo detrás de una caseta. Ahora atraviesa el área para pasar hacia otro pequeño túnel, donde también deberás enfrentar a otro guardia.





Al final de la calle, verás dos túneles uno de cada lado. Primero ve hacia el de la derecha, ten cuidado con el soldado que custodia la computadora de Sofia. Cuando ya no tengas obstáculos, inserta un transmisor en su laptop y regresa de inmediato para tomar el otro túnel.





Ya que estés del otro lado, verás dos guardias a lo lejos y de tu lado izquierdo una cámara, lo mejor es eliminar al más cercano, deshabilitar la cámara y luego deshacerte del otro guardia. Sigue la flecha de tu radar hasta encontrar las escaleras que te llevarán a otro balcón. Una vez arriba, usa los binoculares para espiar a Sofía.





Para finalizar, baja del balcón y avanza de frente (checa tu radar) para entrar al complejo.

## Objetivo 3: INFORMATION MINISTRY INTERIOR

Avanza por el pasillo y procura no tocar los dos escáneres, justo en medio de estos dos, hay un pequeño pasillo con una cámara, así que, al pasar por ahí, deberás ser rápido y preciso.





En la primera habitación no hay nadie, en la segunda, usa el Sonic Imager para localizar al soldado que ahí se encuentra, cuando éste se aleje de la puerta, entra para atraparlo por sorpresa.

Del otro lado de la siguiente puerta hay otra cámara, revisa tu radar para calcular el momento más oportuno para pasar y desactivarla. Continúa por el pasillo y entra por la puerta que tienes al frente, dentro de esa habitación podrás ver una escena en tiempo real. Al terminar, penetra al cuarto contiguo y accesa a la información de la computadora que está en el escritorio.




Antes de salir por la siguiente puerta, usa el Sonic Imager para evitar ser descubierto por los enemigos que están en el pasillo. Cuando el camino esté libre, sal de la habitación y desactiva la cámara del pasillo para después encargarte de los tres guardias que encontrarás ahí. Avanza de frente (sigue tu radar) y entra a la última habitación del lado izquierdo donde también hay un centinela. Una vez eliminado el peligro, "hackea" la puerta de seguridad de la computadora, recuerda que puedes activar tus *googles* de visión nocturna para ver los rayos láser antes de entrar.





Cuando ya estés dentro de la habitación, desactiva el primer juego de láser con el *switch* que está justo del lado izquierdo en la pared. Ahora pasa sobre las cajas de madera hasta llegar al siguiente *switch*, usa el Micro Cord para sujetarte de uno de los tubos del techo y déjate caer detrás de la computadora. Elimina la caja de fusibles que controla otro set de láser. Por último, usa el Micro Cord en el gancho que está en el techo, pero ten cuidado, pues tendrás visitas inesperadas, aguarda a que todos los personajes terminen de conversar entre sí y salgan del cuarto para descender y obtener la información.





Escapa por el mismo camino que usaste para entrar, sólo ten cuidado con los soldados y los escáners del inicio del nivel.

## Objetivo 4: CHURCHYARD

Una vez más, tendrás que usar las avispas electrónicas para seguir y defender a Sofía. Activa una para localizar a la joven, cuando lo hagas, cuida su espalda pues varios enemigos irán tras ella. Uno a uno, elimínalos con la descarga eléctrica que cada avispa tiene, pero recuerda, una vez que la uses, la avispa desaparecerá.





Cuando Sofía se dé cuenta, correrá hacia un andamio donde más persecutores intentarán darle alcance, usa la Sniper Pistol para aniquilarlos a todos. Ahora, corre tras ella pues está a punto de caer desde una gran altura. Deshazte del resto de los enemigos de esta área y usa el Micro Cord próximo a la joven para salvarle la vida.

# MISIÓN 4:

# SANSARA PRISION

## Objetivo 1: MAIN ENTRANCE

Lo primero que debes hacer es eliminar las cámaras de seguridad y los soldados para después tomar con toda tranquilidad las fotos de las cuatro cajas de "Los muertos" (checa tu radar).

Sube por las cajas de madera apiladas a un costado del estacionamiento para llegar al techo y entrar por un tragaluz. Una vez dentro, tendrás poco tiempo para introducir en el sistema las identificaciones falsas de Jasmine y Spelvin.





Antes que todo, ten cuidado con la cámara que está ahí, una vez desactivada, sal de ese cuarto y de inmediato métete en la primera puerta que se ve; ahí encontrarás un guardia. Sal por la siguiente puerta y procura que las otras cámaras no te detecten. Sigue de frente y entra al cuarto que está frente a ti, ahí hay un guardia y una cámara. Deshazte de los dos y ve a la computadora para "hackearla". Ahora, sal rápidamente y sigue a los miembros de tu equipo a través de las instalaciones.





## Objetivo 2: PRISONER TRANSFER WARD





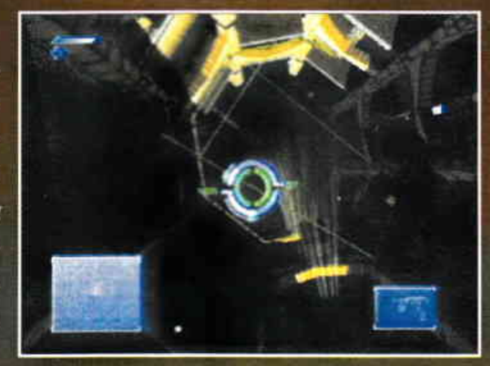
Utiliza los tranquilizantes para adormecer a los tres guardias que están en esa área y usa la huella digital de alguno de ellos para abrir la puerta. Avanza y verás del lado izquierdo un puesto de vigilancia donde hay un guardia, elimínalo y toma un Health Kit y presiona el botón amarillo que abre la puerta hacia la torre de comunicaciones.

## Objetivo 3: COMMUNICATIONS TOWER

Al descender por las escaleras, no toques ningún láser (presiona X para hacerlo más rápido). Al llegar a la base de la torre, sujétate de la cornisa, pasa del otro lado y quema la caja que controla el primer juego de láser.



Ahora, del lado izquierdo verás una metralleta, desactívala antes de que comience a disparar; justo detrás de ti, hay un panel que controla otro juego de láser. Súbete a las cajas de madera que están al centro y usa el Micro Cord para alcanzar el tubo que se aprecia a simple vista, recuerda hacerlo con *timing* para no tocar los láser. Una vez arriba, recoge los pies y muévete hacia el pasillo. Suéltate y pégate a la pared para pasar del otro lado de la red láser. Ahí, hay dos paneles de control que deberás "hackear". Usa el Micro Cord en el gancho que está del otro lado del pasillo y sube un poco para balancearte y caer en el siguiente piso. Una vez ahí, súbete a las cajas, da la media vuelta y sujétate de la cornisa para llegar hasta el otro lado. Con cuidado, activa el modo de diagnóstico de las metralletas, de esta forma tendrás 30 segundos para desactivar los siguientes láser y también la otra metralleta que te disparará en el momento que pases frente a ella.





Justo sobre tu posición hay un tubo, úsalo para pasar del otro lado y desactivar el resto de las metralletas. Cuando lo hayas hecho, regresa y déjate caer donde está el *switch* que activa el modo de seguridad (del lado de la caja de madera). Ahora, sube las escaleras y apunta con el Micro Cord al tubo que está justo sobre ti. Recoge los pies, pasa del otro lado y déjate caer, con cuidado ocúltate detrás de la columna y espera el momento oportuno para pasar corriendo a la otra y activar el modo de diagnóstico. Con los 30 segundos que tienes, desactiva los láser y espera a que se acabe el tiempo para volver a accionar este modo y pasar por la tabla de madera que te comunica con el otro lado. Ya que cruces, presiona el botón que tienes frente a ti para bajar una plataforma y aprovecha para desactivar la metralleta.





Regresa a la tabla de madera y párate justo a la mitad, ahí verás un gancho en el techo, cuélgate y balancéate para caer sobre la plataforma que se abrió. Sube a las cajas y de ahí sujétate de uno de los bordes para subir y luego hazlo por las escaleras. Ingresa a la computadora para abrir tres compuertas por donde deberás descender. Usa el Micro Cord en cada compuerta para descender y eliminar los componentes que están arruinando las transmisiones. Cuando lo hagas, coloca los explosivos en la computadora y escapa por el techo usando el Micro Cord.



**Si titubeas, te puedes llegar a caer, no mires hacia abajo y cuida de no activar alguna alarma o tendrás que iniciar desde el último *checkpoint*.**

## Objetivo 4: SOLITARY CONFINEMENT

De tu posición inicial, acércate a la barda del techo y busca una cámara del lado izquierdo, cuando la localices, dispárale. Aprovecha que estás ahí arriba para adormecer a un guardia que se ve a lo lejos. Antes de bajar al cuarto, espera a que el otro entre para también ponerlo a descansar en forma efectiva.




Al descender por la puerta roja, encontrarás a un guardia, encárgate de él antes de que active la alarma, también desactiva la otra cámara que se ve en tu radar. Avanza hasta llegar a otra puerta color rojo y entra. Sal del otro lado y ten cuidado con la metralleta, cuando ésta deje de disparar, corre detrás de ella para desactivarla. Entra por la puerta que tienes a la mano y neutraliza las dos cámaras que se ven en el radar. Avanza y elimina al guardia. Usa su huella digital para abrir la puerta y llegar hasta la celda del padre de Sofia. Después de la escena, sal por la puerta indicada en tu radar y pasa al siguiente nivel.





## Objetivo 5: CELL BLOCK

Baja las escaleras y prepara tu EWG, pues justo al dar la vuelta hay una cámara. Quema el cerrojo de la puerta y pasa, pero no avances mucho porque al dar la vuelta hay un pasillo largo con varias celdas y en la mayoría encontrarás prisioneros. Si estos últimos te llegan a descubrir harán ruido y se activarán las alarmas, así que ocúltate en las sombras hasta que ellos se alejen de los barrotes y puedas pasar desapercibido. Al final del pasillo, hay una cámara y un *switch* que apaga las luces. Si lo bajas, un guardia aparecerá para volverlas a encender, aprovecha este momento para tomarlo por sorpresa y usar su huella digital en la puerta que pasaste hace rato.

En este lugar hay dos guardias y una computadora que debes "hackear". Cuando lo hagas, tendrás que regresar hasta donde está el *switch* de la luz. Muy cerca de ahí hay un botón que abre la puerta al laboratorio secreto.








## Objetivo 6: NEUROTOXIN LABORATORY A

Lo primero que tienes que hacer es recuperar el kit de IMF. Justo al salir de la primera puerta, verás a dos guardias en la azotea, dispárales un tranquilizante antes de que te vean. Continúa hacia el punto que indica tu radar para recoger el paquete.

Ya que tienes las avispas de nuevo, tendrás que usar una para entrar por un pequeño ducto de ventilación, el cual está muy cerca del lugar donde se recoge el kit. Sigue de frente, desciende y verás a un soldado y un científico, continúa por otra ventila que está arriba de una puerta, avanza y entra por otra hasta llegar con Berkut.

En cuanto tengas el disfraz de Berkut, te será más sencillo realizar tu siguiente tarea: neutralizar todos los tanques con neurodioxin.





Lo primero que debes hacer es noquear al guardia que te abre la puerta para usar su huella digital. Oculta su cuerpo y avanza. Entonces verás otra vez al científico y soldado de hace rato, encárgate de los dos y oculta sus cuerpos. Ahí mismo sobre una mesa hay un *item* que necesitas, la Chemical Application Gun, con ésta podrás transportar un solvente (recipiente con líquido color gris) a los cinco tanques con las toxinas. Ten cuidado de que nadie te vea haciéndolo. Cuando contamines los tanques, escapa por donde indica tu radar.

## Objetivo 7: NEUROTOXIN LABORATORY B

A continuación debes evitar que el Dr. Ivanescu sufra daño, además de colocar las bombas en los lugares indicados en tu radar. Elimina a todos los enemigos y avanza por donde entraste hasta llegar al patio, en el que encontrarás más contrincantes. Deshazte de ellos para que puedas abandonar el lugar.

## Objetivo 8: SHIPPING DOCKS PERIMETER



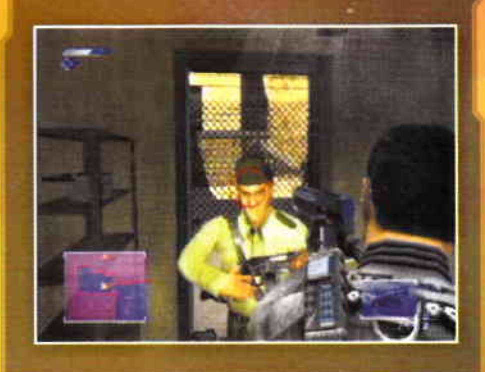



Tu objetivo principal es proteger a Jasmine. Desde tu posición, avanza para tomar las balas para la Sniper Pistol, ahora sal hasta el balcón y dispárale a todos los soldados que aparezcan; después de eliminarlos, apunta a los barriles que están cerca de la joven. Cuando se mueva, ten cuidado pues más enemigos aparecerán para intentar eliminarla y, de paso, a ti también.

Cuando el helicóptero llegue por ustedes, cubre a Jasmine de los últimos enemigos y, ya que esté segura, abre la puerta roja del balcón.

## Objetivo 9: SHIPPING DOCKS INTERIOR

Aprovecha la nueva arma de alto poder que tienes en tu inventario para limpiar todo el patio de los soldados que te atacan. Entonces, un helicóptero aparecerá para que uses el Micro Cord y escapes de la prisión.



# MISIÓN 5: AERIAL INFILTRATION

## Objetivo 1: AERIAL INFILTRATION

A partir de aqui, dependes más de tu habilidad que de esta guía.





Durante la caída libre, debes seguir la línea que el juego te indica para alcanzar el avión que pasará justo debajo de ti. Recuerda, tienes poco tiempo, por lo que deberás de inclinar el cuerpo de tu personaje para no perder velocidad.

Si pierdes la primera señal naranja, no te preocupes, hay otra más abajo.

En cuanto te acerques lo suficiente, activa tu Jetpack para entrar al avión por la puerta de carga. Maniobra hacia arriba y abajo para esquivar los misiles, pues si te pegan te harán mucho daño (sólo podrás soportar un par de explosiones) y, justo en el momento final, alíneate con los recuadros que aparecerán en la pantalla para entrar al avión.



## Objetivo 2: ALGO'S HEADQUARTERS

Dentro del avión encontrarás a muchos guaruras del presidente Algo. Desde tu posición, cúbrete y elimínalos a todos para limpiar tu camino, después avanza hasta llegar a la computadora de seguridad del avión para "hackearla".

Ahora, tendrás que colocar explosivos donde indica tu radar. Justo frente a la computadora, verás dos escaleras y al subir, otras dos. Estando arriba coloca ambas bombas. La tercera debes ponerla justo en la cola del avión, para llegar ahí, usa el Micro Cord en el tubo amarillo que está en el techo del área de carga. Logrado tu objetivo, escapa del área de carga.

Enseguida avanza y ve por la puerta que está al frente del área de carga, dentro verás una cámara y varios guardias. Primero encárgate de la cámara y luego elimina a los tres soldados que están ahí antes de que activen la alarma o toda la misión se complicará. Hay una cámara más en esa área, deshazte de ella antes de que te detecte.





Junto a esa cámara, hay una puerta con un panel para huellas digitales, como ya lo has hecho antes, usa a un guardia para abrir la puerta. Corta los cables que están marcados con amarillo. Una vez hecho esto, ve a la parte de enfrente del avión y desactiva el sistema de seguridad.

Una gran cantidad de enemigos aparecerán en tu pantalla. Comienza a aniquilarlos y sube al siguiente piso en busca del presidente Algo. Arriba verás un corredor con una puerta al final, primero ve a la derecha y entra a la habitación marcada en tu radar; cuando estés ahí, presiona el botón que está sobre la consola y sal para ir al otro extremo del pasillo donde hay otro cuarto con unas escaleras. Prosigue y llegarás hasta la cabina del piloto donde Algo tiene como rehén a la encantadora Sofia.

## Objetivo 3: AERIAL RESCUE

Esta caída libre es un poco más complicada que la anterior. Lo primero que debes hacer es tomar buena velocidad, pues varios misiles aparecerán debajo de Ethan intentando deshacerse de él. Evádelos hasta aproximarte a tu objetivo: un soldado que porta un paracaídas. Toma mucha velocidad, pues además tienes que ir contrarreloj. Cuando logres ver el cuerpo del soldado, disminuye un poco tu velocidad para que pases justo sobre él (cuando te acerques, podrás ver una escena en tiempo real).



Ya que lo alcances, tendrás que seguir el descenso para llegar hasta Sofia. Al igual que con el soldado, hay que estar justo sobre ella para salvarla. Procura mantener el curso y la velocidad para darle pronto alcance. Es importante mencionar que justo debajo de la joven verás una flecha color naranja, cuando llegues hasta su posición, tienes que hacer que la cabeza de Ethan esté en la misma dirección que la flecha y permanecer en esa misma altitud hasta que puedas tomar a Sofia (frena un poco hasta que el círculo azul se llene por completo). No te desesperes o la perderás.



## Objetivo 4: SURMA ROOFTOP

Estás a punto de llegar al final, así que no te confíes y prepara todas tus armas.

Los soldados de Algo invadirán toda el área donde te encuentras, así que lo primero es limpiar el techo de gente indeseable. Ten cuidado de los enemigos que están ocultos y avanza hacia el frente hasta llegar a dos estructuras que tienen las letras A y B. Cuando estés ahí, busca unas escaleras que descienden debajo de la estructura "A" y elimina al último oponente. Ahí mismo, busca un tubo amarillo del cual te podrás sujetar para alcanzar la puerta y pasar a la siguiente área.

Dentro de ese pequeño cuarto encontrarás municiones y un Health Kit, tómalos y pasa por la siguiente puerta.

A continuación verás al presidente Algo desaparecer justo frente a ti. Él está usando tecnología *stealth* para hacerse invisible, pero no es perfecta, por lo que podrás darte cuenta de su ubicación cuando se mueva.

Si quieres derrotarlo, primero avanza y baja por las escaleras para buscar un buen lugar y así cubrirte de las balas.

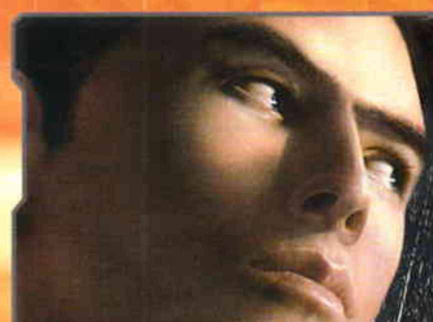
La mejor estrategia para vencerlo es usar primero tu Sniper Pistol, pues podrás ver el destello de su arma al disparar y así sabrás exactamente dónde se encuentra. Al poco tiempo, Algo escapará, síguelo y vuélvete a ocultar para evitar el fuego enemigo. Una vez que el presidente pierda la invisibilidad, podrás seguirlo, pero ten cuidado con los secuaces que aparecerán para cubrir su huida.

Al terminar con estos soldados, avanza hacia un cuarto donde verás una gran cantidad de engranes, que no te dejan ver con claridad. Una vez más, cúbrete de Algo y cuando tengas oportunidad, dispara; sólo necesitarás algunas balas más para eliminarlo. Cuando lo hayas hecho, podrás disfrutar del final.









Por fin, terminaste Mission Impossible y te has hecho merecedor a una gran recompensa: el último video con el desenlace de esta historia. Si jugaste este título en modalidad *easy*, te recomendamos que ahora lo intentes en la dificultad ***impossible***, pues le agrega mucho más reto; si ya lo hiciste en esta última, puedes sentirte orgulloso de haber completado el juego sin hacer trampa.







# La historia de NINTENDO

"Roma no se hizo en un día", ni tampoco las grandes compañías como Nintendo, que tiene más de 100 años de trayectoria. Anteriormente ya habíamos mencionado varios detalles de su origen y, en esta ocasión, queremos festejar nuestros primeros 150 números, comentándote sobre esta empresa, por ejemplo, ¿sabías que Nintendo significa "Tarea del cielo"? Éste es sólo uno de varios datos curiosos, así que acompáñanos en este recorrido por la historia de Nintendo.

## Las cartas Hanafuda

Todo inició en 1889, cuando Fusajiro Yamauchi creó en Japón unas cartitas llamadas Hanafuda ("Tarjetas de la Flor") que contenían 48 cartas con 12 diferentes imágenes dibujadas. El estilo de juego era bastante "extraño", pues mezclaba aspectos de taipei, dominó y pocker, cuyo objetivo era revolver las cartas en la mesa y subir algunas a tu mano para después juntar pares y ganar puntos... No te preocupes si no entendiste, tampoco nosotros.

Pero un montón de japoneses sí lo comprendieron y, poco a poco, la aceptación del producto fue en aumento y, en 1933, se fundó la sociedad Yamauchi Nintendo & Co., que a su vez, en 1947 tuvo un canal de distribución llamado Marufuku Co. Ltd.

En 1950 Hiroshi Yamauchi (nieto del pionero de las tarjetas Hanafuda) quedó a cargo de la empresa y controló las operaciones de Yamauchi Nintendo & Co. Un año después, se cambió el nombre de la compañía Marufuku Co. Ltd. por Nintendo Playing Card Co. Ltd.

Más tarde, en el año 1959 se logró utilizar la imagen de los personajes de Walt Disney. De esta manera, ya podías ver al pato Donald o a Mickey en lugar de los dibujos originales de la luna, árboles y flores, logrando que muchos niños se involucraran en el "raro" pero entretenido concepto que manejaban las tarjetas Hanafuda.

Para 1963 cambió el nombre de la compañía a "Nintendo Co. Ltd", con el fin de crear otros productos además de las tarjetas.




## Nuevos horizontes



En 1970 Nintendo decidió explorar nuevos terrenos con un producto llamado Beam Gun, que brindaba a los videojugadores la oportunidad de convertirse en un vaquero galáctico al usar un revolver con láser – similar al Zapper que salió para el NES–, con éste se apuntaba a los sensores de varios objetivos y los resultados variaban según a qué punto disparabas. Éste fue el primer paso para tantas máquinas que después usarían pistolas en lugar de controles.



Hacia 1975 Nintendo se unió con Mitsubishi para competir de lleno en el mercado de los videojuegos. Inspiradas por el éxito de Nolan Bushnell con el "Pong", estas dos empresas decidieron crear una consola que se conectara al televisor, así nacieron Color TV Game 6 y Color TV Game 15. Estos sistemas obviamente no tenían cartuchos intercambiables y los juegos eran muy sencillos, pero ya se estaban consiguiendo resultados para próximos proyectos.



En marzo de 1978, Nintendo presentó un arcadia basado en el juego de mesa Othello. En una pantalla negra, de un solo color, piezas de Othello verdes, blancas y negras se sustituían por cuadrados y signos de suma, respectivamente. El juego no tenía joystick, sólo 10 botones de colores por jugador. Posteriormente, apareció una versión para el NES.



A principios de la década de los 80, la música disco era cosa del pasado, el *pop* era lo de hoy y grandes exponentes, como Madonna y Michael Jackson (cuando todavía conservaba su color original), comenzaban a destacar en el ambiente musical. El comienzo de la nueva década también benefició a Nintendo, que decidió expandir sus fronteras y anunció una sucursal en Estados Unidos: Nintendo of America Inc., con sede en Nueva York.

## Game & Watch

Nintendo y su genio creativo Gumpei Yokoi presentaron en 1980 el "Game & Watch", sistema portátil rectangular con juegos básicos en tonos blanco y negro. Quizá te tocó vivir la etapa de estos juegos o los has conocido a través de las adaptaciones al GBA y GBC, pero sino pregúntale a tu papá probablemente el tuvo uno y te puede dar una idea de la diversión que brindaban estos sistemas.



## Donkey Kong

El artista gráfico de Nintendo, Shigeru Miyamoto, crea el juego Donkey Kong en 1980. El protagonista, cuyo nombre original era "Jumpman", un carpintero que debía salvar a su novia Pauline, joven secuestrada por Donkey Kong (en ese entonces, Donkey era visto como el villano de la historia). Al carismático Jumpman se le cambió el nombre por el de Mario durante el establecimiento de las oficinas centrales de Nintendo of America, debido al parecido entre el superhéroe carpintero y Mario Segali, propietario de las oficinas.



## Nintendo Entertainment System

Después de probar el éxito en las arcadias, en 1983, Nintendo comenzó a trabajar en su primera consola casera el Famicom, un año más tarde, el proyecto salió a la venta en Japón. Nosotros lo conocimos como Nintendo Entertainment System (NES). Quizá ésta es la parte que recordamos con más cariño porque fue donde muchos nos iniciamos en los videojuegos con títulos de la talla de Excitebike, Super Mario Bros., Metroid, Punch-Out! y, en el caso de Gus y Pepe, The Legend of Zelda.

El juego para NES Super Mario Bros. fue un éxito en todo el mundo. Algunos estudios revelan que los niños están tan familiarizados con "Mario" como con otros iconos infantiles de las compañías Disney y Warner Bros. Nosotros en particular nos divertimos mucho con SMB 3 por su increíble forma de juego y las espectaculares misiones en cada nivel.



## Game Boy

En la escuela, el trabajo, en el baño, el transporte público y hasta en esas reuniones con los abuelos que tanto te aburrían, no podía faltar tu Game Boy. Este magnífico sistema fue creado por Gumpei Yokoi (el mismo que creó los Game & Watch) en Japón (1989) y fue la primera consola portátil con cartuchos de juego intercambiables, Tetris se convirtió en uno de los favoritos en ese tiempo.

**El Game Boy ha sido el sistema portátil por excelencia desde hace más de una década.**

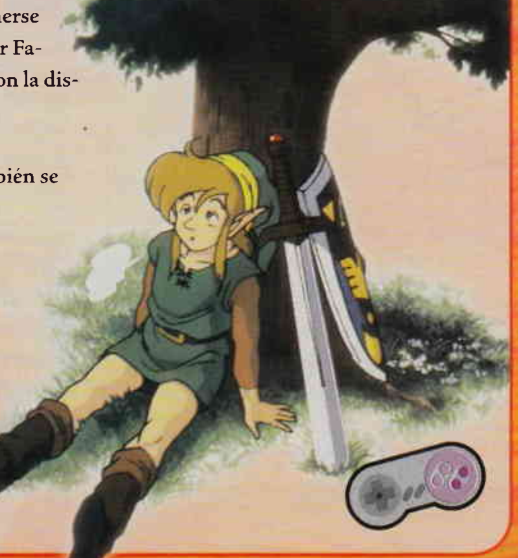


## Super Nintendo

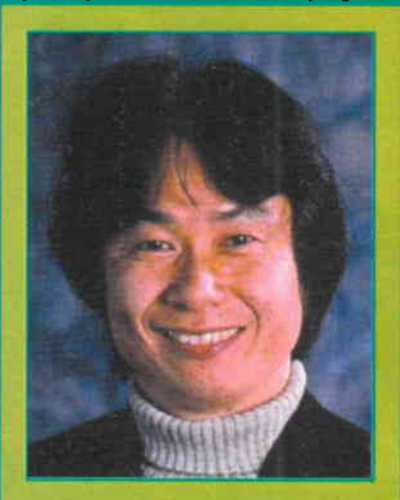
A principios de la década de los 90, Michael Jackson trata desesperadamente de mantenerse como el rey del *pop* con el disco *Dangerous*. En este tiempo se presentó en Japón el Super Famicom y un año después, en 1991, se marcaría una etapa "dorada" para todos nosotros con la distribución del Super Nintendo junto con el título Super Mario World.

En 1992 se distribuyó en Japón el SNES Super Scope y Mario Paint con un *mouse*. También se presentó el maravilloso juego The Legend of Zelda: A Link to the Past.

Al siguiente año, en 1993, llegó una etapa de cambios drásticos, Nintendo anunció el chip "FX", utilizado en el juego de Star Fox. Las tendencias siguieron y, en 1994, Rare nos mostró el primer juego en usar la tecnología ACM (Advanced Computer Modeling): Donkey Kong Country, por cierto, un detalle curioso es que el protagonista de DKC era originalmente un perro naranja. Otro gran logro de la ACM fue "Killer Instinct" para SNES. En 1995 Nintendo lanzó su nueva consola Virtual Boy (capaz de simular realidad virtual a través de *leds* de color rojo), pero no tuvo la aceptación proyectada, convirtiéndose en el primer tropiezo para la compañía.



## Shigeru Miyamoto, ¡el mayor icono en los videojuegos!

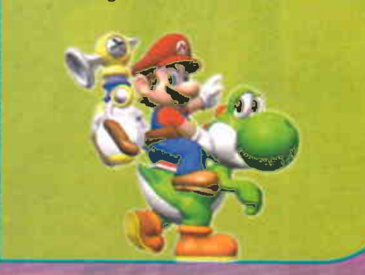


Nació en Sonobe cho, Kyoto, Japón en noviembre de 1952 y se integró a Nintendo en el año 1977 para crear ideas en el área de juguetes, y hasta 1980 tuvo la oportunidad de un proyecto para videojuego.

Fue nombrado por la revista *Time* (mayo 1996) como "el Spielberg de los videojuegos", y su popularidad se ha forjado por múltiples hazañas y la creación de personajes e historias de la talla de The Legend of Zelda, Mario Bros. y Donkey Kong, por mencionar algunos.

En 1998 Shigeru Miyamoto fue la primera persona incluida en el Salón de la Fama de la Academia de las Artes Interactivas y Ciencias, por su destacada trayectoria en el ramo.

En 1981, Nintendo presentó la primera obra maestra de Miyamoto, el juego de arcadia Donkey Kong y cuatro años más tarde, otro éxito rodearía a Shigeru con el lanzamiento del NES y el mundialmente conocido Super Mario Bros. A la fecha, Miyamoto ha trabajado en más de 80 diferentes juegos para Nintendo y ha producido títulos como Kirby y Pokémon. Sin duda, este creativo es todo un ejemplo a seguir por los jóvenes programadores del mundo entero y estamos seguros que su creatividad dará otros frutos y pronto veremos más de sus proyectos para las consolas actuales y las de nueva generación.



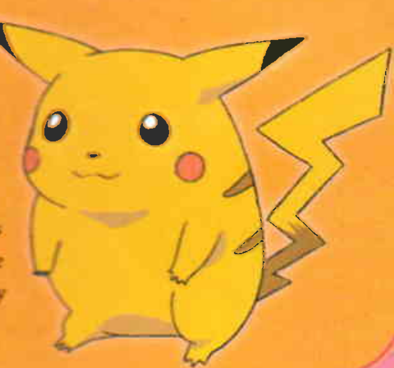
## Nintendo 64: The Fun Machine

En 1996 llegó el tan esperado Nintendo 64, muchos de nosotros nos quedamos "boquiabiertos" al ver las primeras impresiones de Super Mario 64 y, posteriormente, nos regocijamos con la salida de Wave Race 64, Killer Instinct Gold, Mario Kart 64 y una enorme lista de grandes éxitos donde dominarían juegos de primera persona, aventura en 3D y los típicos *multiplayer*.

También se presentó el GB Pocket, una versión más compacta con respecto al original Game Boy. En lo relativo a los juegos, Super Mario 64 fue denominado por muchos como "¡el mejor videojuego de todos los tiempos!". Mientras, Super NES vivió el lanzamiento del tercer juego de la serie DKC 3: Dixie Kong's Double Trouble.

## La fiebre amarilla

En 1996 se lanzó en Japón un nuevo concepto conocido como Pokémon, considerado un parteaguas en la forma de disfrutar un juego, mediante la posibilidad de capturar, entrenar, coleccionar y pelear con pequeños monstruos, destacando el número 25: Pikachu. Al siguiente año, Pokémon se trasladó a nuestro continente y refrendó su éxito, incluso se tradujeron las versiones Red y Blue al español.



Para 1998 Nintendo presentó Game Boy Color y accesorios innovadores como Game Boy Camera y Printer, dándole así más vida al éxito de este sistema. Todos tuvimos una camarita y nos divertimos haciendo fotomontajes a los rostros de nuestros amigos. Sin duda, un accesorio sencillo y bastante completo a pesar de sus limitantes.

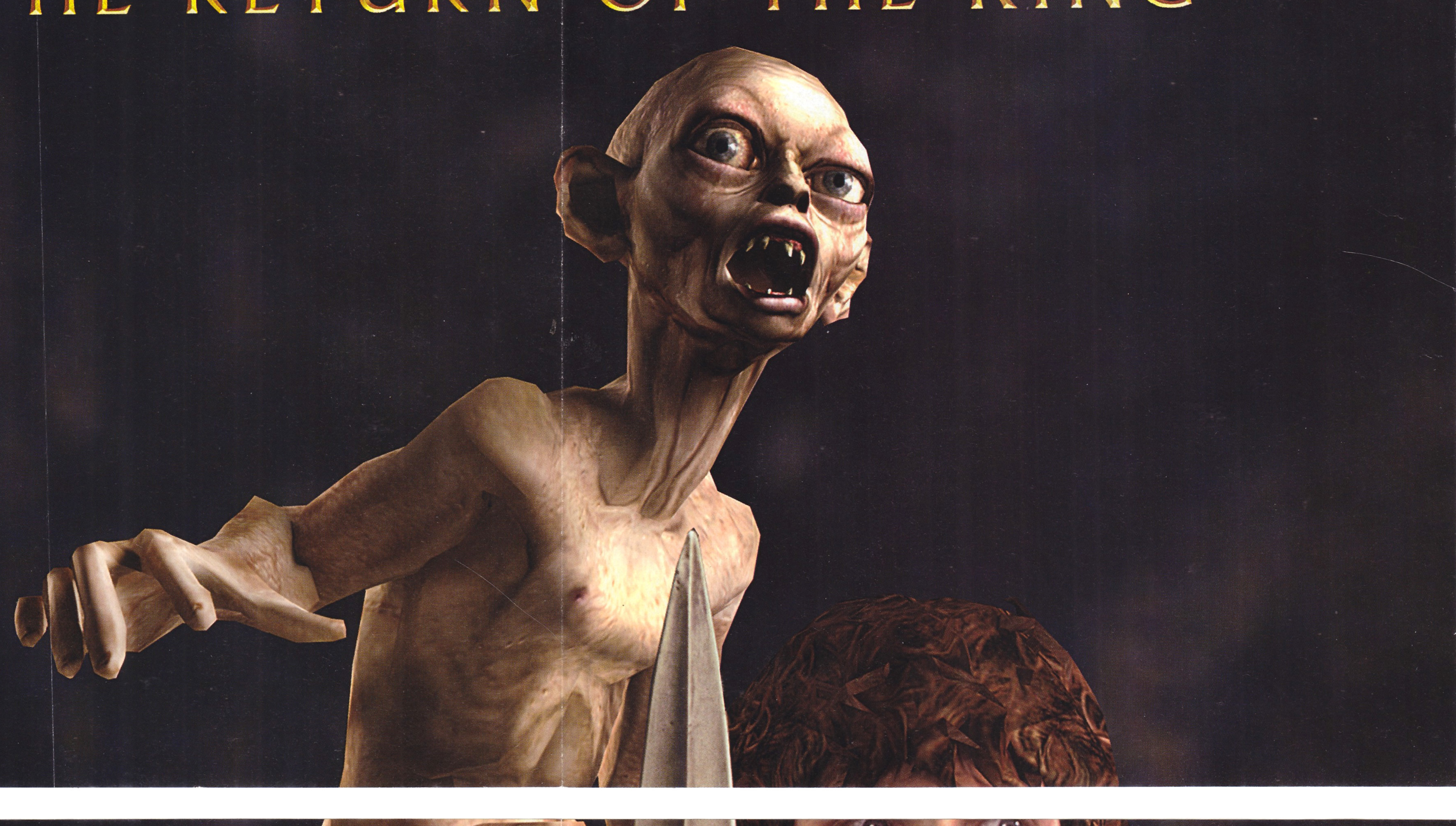
## Game Boy Advance y Nintendo GameCube

Tres años más tarde (2001), Mario y Donkey Kong celebraron su vigésimo aniversario. Además, se lanzó el Game Boy Advance, producto que hasta la fecha es líder en el mercado del entretenimiento portátil. En ese mismo año, Nintendo nos sorprendió con el GameCube, demostrando que siempre es posible superar todo lo anterior y llegando al mercado de los 128 bits. Esta consola nos ha traído grandes sorpresas como: The Legend of Zelda: The Wind Waker, Eternal Darkness, Animal Crossing y, recientemente, MGS: The Twin Snakes. Seguramente, pronto dará más sopresas para beneplácito de los videojugadores.





# THE LORD OF THE RINGS
## THE RETURN OF THE KING™



CLUB NINTENDO

THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING ™

CLUB NINTENDO

# Celebramos nuestro número 150 y...

# ¡Regalamos!




























## Nintendo GameCube

Si quieres ganarte uno de estos ocho Nintendo GameCube, sólo tienes que mandarnos una fotografía digital a 72 pixeles de resolución, en la que muestres tu pasión por **Club Nintendo,** a nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com. Tienes hasta el 31 de mayo de 2004 para enviarnos tu imagen, con el título **Pasión CN**, debes incluir tu nombre completo, dirección y teléfono. Las ocho fotografías más creativas y convincentes serán, a juicio del consejo editorial de **Club Nintendo,** las ganadoras. Recuerda que tu participación deberá incluir todos tus datos, de lo contrario, no será válida. Los afortunados recibirán la notificación vía correo electrónico y por teléfono el día 2 de junio de 2004; si eres uno de los ganadores, deberás presentarte, con original y copia de tu identificación, para recoger tu premio en nuestras oficinas ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, México D.F., C.P. 01210, en días hábiles de 10:00 a 14:00 y de 15:00 a 17:00 horas, tienes hasta el 30 de junio de 2004 para hacerlo.Promoción válida únicamente en la República Mexicana. No incluye gastos de transportación.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2004.
Para mayor información de la promoción llamar al 52 61 37 75. Cualquier incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



# CLUB NINTENDO

# NUESTROS 150 MEJORES TÍTULOS

Gracias a tu apoyo, Club Nintendo ha llegado a los 150 números y, para conmemorarlo, decidimos hacer este Top 150, donde incluimos todos los sistemas de Nintendo, todos los géneros y todos los juegos, con el fin de presentarte los mejores y más representativos títulos de cada categoría. Esta lista, realizada por quienes elaboramos la revista, se basa no sólo en nuestro criterio, sino también en diferentes elementos de los juegos.

Además, decidimos incluir sólo un título por cada saga, es decir que si la serie tiene varios éxitos, únicamente mencionaremos el mejor. Aunque hay títulos de antaño y recientes, en este listado se mencionan exclusivamente los juegos que aparecieron en nuestro continente. Quizá no estés de acuerdo con nuestra elección, pero te recomendamos checar el porqué se enlistó cada uno de los siguientes títulos.

## Mención honorífica

Independientemente de los títulos que incluimos en esta lista, queremos hacer una mención especial a dos juegos que cambiaron para siempre el curso de este maravilloso mundo del entretenimiento electrónico: Street Fighter II: The World Warrior y Super Mario 64. Prácticamente, cualquier miembro de la comunidad de videojugadores los ha disfrutado o, por lo menos, ha escuchado hablar de estos juegos, que fueron clave en el desarrollo de otros por su genial gameplay y el concepto que presentaron.

### Street Fighter II: The World Warrior



Capcom / Arcadia 1991 / SNES 1992

Street Fighter II marcó para siempre un estilo de juego, el cual fue imitado por la mayor parte de los títulos posteriores a este titán de las peleas. El sistema de usar una intensidad para golpes y patadas fue herencia de su predecesor, el Street Fighter (arcadia), pero fue perfeccionado al darle valores y ejecuciones diferentes. Otro factor que impulsó su auge, fue la gran cantidad de personajes elegibles, pues era la más numerosa hasta ese momento (ocho), todos –excepto Ryu y Ken– eran distintos, con valores diferentes y movimientos exclusivos. SFII introdujo el uso de los "poderes" como el famosísimo Hadoken, además de que el gameplay fue mejorado increíblemente. Por último, un detalle muy importante fue que se incluyó a una mujer, la bella Chun-Li. Este excelente juego apareció en arcadia y, tiempo después, llegó al SNES, con todos los personajes, movimientos y toda la historia que hizo grande y único a este intenso juego de peleas.




### Super Mario 64



Nintendo / N64 / 1996

Este título fue el primero en usar polígonos para crear escenarios inmensos en tiempo real, llenos de personajes y cosas que en verdad "existían" dentro del mundo del N64. Además, según la intensidad con la que movieras el Stick, podías controlar la velocidad de Mario y, en conjunto con los demás botones, podías realizar muchas habilidades y movimientos. SM64 se dividía en 15 diferentes mundos donde el objetivo principal del juego era recolectar las estrellas, que se obtenían de diversas maneras. SM64 marcó el estilo de juntar determinado número de items para conseguir vidas, estrellas y demás accesorios para proseguir a mundos más avanzados. Y, como un plus, tenías diferentes poderes para conseguir, los cuales te ayudaban a pasar escenas que antes no podías. Este juego marcó el camino para muchos títulos que siguieron sus pasos como Banjo Kazooie y Conker's Bad Fur Day, pero ninguno pudo superar el sentimiento tan especial que experimentábamos al poder explorar el enorme mundo de Super Mario 64.





# AVENTURAS

## 1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo / N64 / 1998



Cuando esta saga hizo su arribo al N64 en 1998, dejó maravillados a todos los videojugadores. Ocarina of Time nos transportó a un increíble mundo tridimensional en tiempo real, con personajes, enemigos y elementos inolvidables, así como un gameplay increíble e impuso el uso de la Ocarina para viajar en el tiempo, además de interactuar de muchas formas con los personajes. Éste fue el juego del año en 1998, al alcanzar calificaciones perfectas en todo.

## 2 Castlevania III: Dracula's Curse

Konami / NES / 1990



Aunque esta otra impactante saga ha incursionado en otros sistemas y ámbitos como en el de 3D; esta versión es la que mejor sabor de boca nos ha dejado. En este emocionante juego de plataformas en 2D, podías elegir caminos para llegar con Drácula y tenías tres amigos listos para ayudarte en la épica jornada, incluido el famoso Alucard. Con tres finales diferentes y un excelente soundtrack, es sin duda el mejor Castlevania de todos.

## 3 Super Mario 64

Nintendo / N64 / 1996



Super Mario 64 marcó la pauta de todos los juegos en 3D posteriores a su aparición. En esta maravillosa aventura, Mario adquirió más vida que nunca y pudimos explorar mundos impresionantes tridimensionales en tiempo real. A pesar de que han salido juegos muy similares, ninguno ha alcanzado ese gameplay tan realista que disfrutamos en SM64; los momentos más memorables fueron cuando nadamos por primera vez y cuando surcamos los aires con la Wing Cap.

## 4 Conker's Bad Fur Day

Nintendo-Rare / N64 / 2001



El N64 fue el sistema en donde se vieron más juegos con modos multiplayer y también fue uno de los mejores para la reta entre cuates. Este juego mostró un estilo muy similar a Super Mario 64, pero le dieron un toque especial, como el humor negro y otros elementos subidos de tono, por lo que se hizo merecedor de la clasificación Mature (mayores de 18 años). Un detalle representativo fue que parodiaba muchas películas como Matrix, Reservoir Dogs y Drácula, entre otras.

## 5 The Lord of the Rings: The Return of the King

Electronic Arts / GCN / 2003



Basado en la película del mismo nombre, este juego se merece por mucho estar entre los mejores de aventuras de todos los tiempos. Electronic Arts realizó un trabajo impresionante al recrear maravillosamente la Tierra Media, con todos sus personajes, razas y peligrosos lugares. A fin de que el juego que cierra la trilogía de Tolkien quedara al nivel de la cinta ganadora de 11 Oscares. Ésta es una aventura épica que no debes dejar de checar.



## 6 Eternal Darkness: Sanity's Requiem



Nintendo / GCN / 2002

## 7 Star Wars: Return of the Jedi



THQ / SNES / 1994

## 8 Super Metroid



Nintendo / SNES / 1994

## 9 Demon's Crest



Capcom / SNES / 1994

## 10 Willow



Capcom / NES / 1989

## 11 Banjo-Kazooie



Nintendo / N64 / 1998

## 12 Indiana Jones' Great Adventures





JVC / SNES / 1994

## 13 Prince of Persia





Konami / SNES / 1992

## 14 Star Fox Adventures





Nintendo / GCN / 2002

## 15 Nosferatu







Seta / SNES / 1995



# PELEAS

## 1 Super Street Fighter II: The New Challengers

Capcom / SNES / 1994



El gran clásico de las peleas tuvo su mejor versión en el SNES; aunque muchos dirán que no tuvo todo lo que ahorita llama la atención en los juegos, como los equipos, combos que bajan barra de energía y otros elementos, su gameplay era excelente (cuando ejecutar un combo valía el esfuerzo); además, en SSFII: TNC incluyeron a un mexicano, T. Hawk, en la lista de personajes. Después vimos juegazos como SF Alpha 2, pero ninguno fue tan bueno como el ya mencionado.

## 2 Capcom VS SNK 2 EO

Capcom / GCN / 2002



El choque más intenso entre las dos compañías más representativas de los juegos de peleas fue impresionante, y tuvo su mejor versión para el GCN. Este juego es uno de los más destacados de esta categoría por su forma de combinar y balancear a los personajes de ambos universos; además, su gameplay es de sobresaliente y el modo de tener diferentes grooves, le da varios enfoques a cada contendiente. Éste es un juego muy difícil de superar, por lo cual ocupa este lugar.

## 3 Mortal Kombat 2

Acclaim / SNES / 1994




Esta gran saga marcó para siempre los juegos de peleas por su característico estilo tan "tierno", desde que apareció para arcadia; pero, definitivamente, la mejor versión de este juego fue MKII, que tomó al SNES por sorpresa con su genial modo de jugarse, todos los personajes de arcadia y, por supuesto, la violencia que caracterizó a esta serie (no como el primer MK de SNES). A pesar de que hay juegos muy estilizados como MKV: DA, MKII sigue siendo el mejor.

## 4 Killer Instinct Gold

Nintendo / N64 / 1996




KI fue un juego bastante adelantado para su época; aunque la segunda parte fue mucho mejor por su estilo de combos, mayor agresividad y combinaciones de movimientos y poderes, los cuales podían ser contrarrestados con otros movimientos específicos, haciéndolo más estético, dinámico y brutal que el primer juego. Los gráficos de este título fueron impresionantes, ya que corrían a 60 frames por segundo, haciendo cada movimiento muy fluido y real.

## 5 Soul Calibur II

Namco / GCN / 2003



Namco sorprendió al mundo de los videojuegos cuando anunció que la segunda parte del exitoso Soul Calibur, contaría con el héroe legendario Link. Además de tener a este singular personaje en la versión de GCN, este juego es muy recomendable por su estilo que está entre lo técnico y lo clásico. Los bien cuidados valores del juego y los múltiples movimientos, hacen de SCII uno de los mejores juegos de peleas que hayan existido.



## 6 Super Smash Brothers

Nintendo / N64 / 1999

## 7 Bloody Roar: Primal Fury

Activision / GCN / 2002

## 8 Fatal Fury Special

Playmates / SNES / 1995

## 9 Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters

Konami / SNES / 1993

## 10 Guilty Gear X

Sammy / GBA / 2002

## 11 Fighters Destiny

Ocean / N64 / 1998





## 12 Samurai Shodown

Takara / SNES / 1994

## 13 Art of Fighting

Takara / SNES / 1993



## 14 World Heroes 2

Takara / SNES / 1994



## 15 Raging Fighter

Konami / GB / 1993



# DEPORTES

## 1 International Superstar Soccer Deluxe

Konami / SNES / 1995



Una de las series más divertidas de futbol soccer es ISS y aquí tenemos al mejor exponente de todo este conjunto de juegos, que apareció para el legendario SNES. Ésta es una muestra más de que los gráficos no lo son todo, la movilidad de este título es de lo mejor, las jugadas que puedes hacer son espectaculares y la expectación de los partidos reales se puede vivir y sentir en este gran éxito de Konami. Este juego no debe faltarle a ningún fan de este deporte.



## 2 Mike Tyson´s Punch Out!

Nintendo / NES / 1987



¡El gran clásico de clásicos de los deportes! Todos concordamos que no hay mejor juego de box que éste, en donde Mike Tyson reina como el boxeador casi invencible. Como siempre, los gráficos no son lo más importante cuando se trata de un juego y MTPO no es la excepción; tiene un modo de juego muy básico, pero que conjuga los principios de este deporte para que lo aprendas a jugar rápidamente. Sin trucos ni cheats, ¡sólo la habilidad cuenta en este difícil juego!

## 3 WCW VS nWo: Revenge

THQ / N64 / 1998



Definitivamente, este grandioso juego para el N64 nos envuelve en una atractiva contienda que recomendamos ampliamente. A pesar de que los personajes no tienen gráficos impresionantes, el gameplay de este juego es increíblemente cómodo y fácil de dominar. La fluidez de los movimientos, la gran variedad de personajes, llaves y modos de juego, lo convierten en el mejor título de lucha libre y de deportes que conocemos y disfrutamos.

## 4 Ken Griffey Jr.´s Winning Run

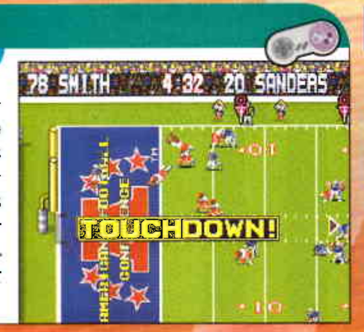
Nintendo / SNES / 1996



Si lo tuyo es el rey de los deportes, no hay mejor opción que ésta. Ken Griffey Jr. es uno de los jugadores más valiosos del béisbol y este juego está al nivel de dicho personaje. En Winning Run puedes realizar todas las actividades relacionadas con las ligas mayores, intercambiar jugadores, competir en torneos y divertirte al máximo con todas las opciones que tiene. Los valores son muy buenos, y el modo de batear y lanzar son sencillos, perfectos para jugar con un amigo.

## 5 Tecmo Super Bowl

Tecmo / SNES / 1993



Toda la emoción de los juegos de futbol americano está incluida en la grandiosa secuela del popular juego de NES. Este título tiene a los 28 equipos originales de la NFL para que todos tengan la oportunidad de jugar con sus favoritos. Tecmo Super Bowl ofrece los clásicos modos de juego, exhibición, edición de campeonatos, grandes eventos y muchas cosas más. Además, brinda condiciones climatológicas para hacerlo todavía más realista.

### 6 Fifa 2004

Electronic Arts / GCN / 2003

### 7 Mario Tennis

Nintendo / N64 / 2000

### 8 NFL Quarterback Club ´99

Acclaim / N64 / 1998

### 9 1080° Snowboarding

Nintendo, N64, 1998

### 10 Beach Spikers

Sega / GCN / 2002

### 11 NBA Courtside 2002

Nintendo / GCN / 2002

### 12 Wayne Gretzky´s 3D Hockey

Nintendo / N64 / 1996

### 13 Sega Soccer Slam

Sega / GCN / 2002

### 14 Tiger Woods PGA Tour 2004



Electronic Arts / GCN / 2003

### 15 Looney Tunes B-Ball



Acclaim / SNES / 1995

# ESTRATEGIA

## 1 Final Fantasy Tactics Advance

Square-Enix / GBA / 2003

Digno portador del primer lugar en estrategia, FFTA nos recordó qué tan divertido y emocionante es comandar y proteger a un equipo de valerosos guerreros para luchar contra el enemigo. Como siempre, la música es una parte esencial que, combinada con los maravillosos escenarios de fantasía y desarrollo de personajes, logra dar el punto exacto para disfrutar cada diálogo de la historia y enfocar tu coraje, valor y emociones a cualquier enemigo que enfrentes.



## 2 Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber

Atlus Software / N64 / 2000

En Ogre Battle 64 continúan las aventuras ocurridas en el SNES en contra del imperio de Lodis. Cada uno de sus 43 escenarios nos lleva a recorrer mundos perfectamente ambientados, aprovechando sus 320 megabits al máximo y mostrando la aventura de un joven guerrero llamado Magnus Gallant, quien debe enfrentar esta misión junto con un grupo de rebeldes. El juego se caracterizó por usar sprites isométricos y gráficos poligonales en 3D.



## 3 Command and Conquer

Nintendo / N64 / 1999

Pinky y Cerebro no son los únicos que planean dominar al mundo... La organización terrorista Brotherhood of Nod y su líder Kane luchan contra la Global Defense Iniciative, en un plano de batalla de proporciones mundiales, usando diversos ejércitos de soldados y armas sofisticadas. Puedes jugar en el bando de los malos o los buenos, para conocer ambos puntos de vista. C&C es denominado como la saga de estrategia más popular del momento.



## 4 Advance Wars

Nintendo / GBA / 2001

Este juego es como las botanas de la carita sonriente... no puedes dejar de jugar una vez que hayas iniciado. El concepto no es nuevo para Nintendo, ya que años atrás crearon un juego similar llamado Game Boy Wars (en Japón). Ahora con este juego diseñado por Intelligent Systems, se demuestra que la guerra portátil también es muy divertida. El modo de batalla es por turnos, en el que eliges qué acciones realizarás para cada parte de la batalla.

## 5 Fire Emblem

Nintendo / GBA / 2003

El GBA se vio galardonado con otro título de estrategia, conservando el estilo de juego por turnos y mostrando batallas épicas como las vividas por Napoleón, en las que guerreros a caballo o soldados a pie libran difíciles peleas. En el modo multiplayer, hasta cuatro jugadores simultáneos pueden batirse para demostrar la superioridad en el campo de batalla. Esta saga ofrece horas de diversión a los videojugadores amantes del género de estrategia.



## 6 Lemmings
Sunsoft / NES / 1992

## 7 Warlocked
Nintendo / Game Boy Color / 2000

## 8 StarCraft 64
Nintendo / N64 / 2000

## 9 Onimusha Tactics
Capcom / GBA / 2003

## 10 Pikmin
Nintendo / GCN / 2003

## 11 Populous
Acclaim / SNES / 1991

## 12 King Artur´s World
Jaleco / SNES / 1993

## 13 Tecmo World Cup Soccer
Tecmo / NES / 1992

## 14 Troodlers
Seika / SNES / 1993

## 15 Push-Over
Ocean / SNES / 1992



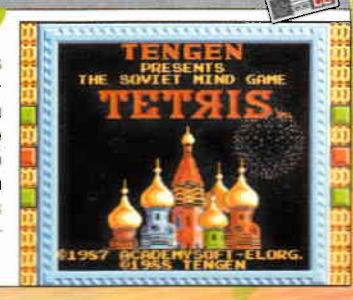


# PUZZLE

## 1 Tetris

Nintendo / NES / 1989

En 1980 Reagan se convirtió en presidente de Estados Unidos, los aeropuertos británicos fueron privatizados, falleció Jonh Lenon en Nueva York y la compañía Philips lanza el CD, pero eso no es todo... en ese año también el ruso Alex Pazhitnov, diseñó y desarrolló Tetris, nombre del videojuego más adictivo, junto con Pac-Man, que ha conocido esta industria. El estilo es sencillo, debes acomodar pequeños bloques de colores y formar líneas para conseguir puntos.




## 2 Tetris Attack

Nintendo / SNES / 1996

Conocido en Japón como Panel de Pon y trasladado a nuestro continente bajo el nombre de Tetris Attack, este título logró mantener cautivo por largo tiempo a múltiples fans de la destreza, convirtiendo las competencias en verdaderas guerras donde el que hiciera mejores combos llevaría la ventaja. Toneladas enteras de castigos se elevan sobre tu pantalla como grandes torres, mientras acomodas tres fichas de igual color para empezar un contraataque.




## 3 Super Puzzle Fighter II

Capcom / GBA / 2003

Street Fighter + Dark Stalkers + un modo de juego tipo Columns Crown. ¿Qué puede salir mal? Esto da como resultado una versión satírica de un juego de peleas, donde no hay contacto físico entre los personajes, sino que debes juntar tres gemas de colores para iniciar el ataque. En esta versión, la acción es mucho más adictiva y conforme hagas tus movimientos, el personaje simulará ataques especiales que se volverán en castigos directos a la pantalla del rival.




## 4 Bust A Move 99

Acclaim / N64 / 1999

La saga de Bust A Move por sí misma ya tiene un gran renombre, pero sin duda su momento cumbre fue en el N64 con Bust A Move 99, donde hasta cuatro jugadores pueden probar sus habilidades con las nuevas burbujas en variados escenarios con un novedoso gameplay, que te permite hacer múltiples combos de forma sencilla. Aquí encontrarás ocho nuevos personajes de los títulos de Taito y divertidos modos de juego donde probarás tus habilidades.




## 5 Pac Man VS

Namco / GCN / 2003

Éste es otro de los logros cosechados en 1980 y originalmente se llamaba Puck-Man, pero pronto su nombre cambió a Pac-Man y es considerado como el mejor juego arcadia jamás hecho. Fue tan popular, que incluso las máquinas con este juego tenían más monedas que el mismo banco nacional. Pero la versión que calificamos ahora es la de GCN, por tener toda la esencia reunida en un juego, donde un jugador es Pac-Man y los otros tres, los fantasmas.






## 6 Panic Bomber



Nintendo / Virtual Boy / 1995

## 7 Dr. Mario



Nintendo / N64 / 2001

## 8 Chu Chu Rocket



Sega / GBA / 2001

## 9 Egg Mania: Eggstreme Madness



Kemco / GBA / 2002

## 10 Galactic Pinball



Nintendo / Virtual Boy / 1995

## 11 Yoshi´s Cookies



Bullet Proof Software / SNES / 1993

## 12 Mario´s Picross



Nintendo / Game Boy / 1995

## 13 Wario´s Woods



Nintendo / SNES / 1994

## 14 Column´s Crown



Sega / GBA / 2001

## 15 Wetrix



Ocean / N64 / 1998



# RPG

## 1 Final Fantasy II

**Square Soft / SNES / 1991**

Producido por Hironobu Sakaguchi, ambientado con la exquisita música de Nobuo Uematsu e ilustrado con el talento de Yoshitaka Amano, el trabajo de estos tres creativos hacen de FF II toda una obra de arte (sin quitarle crédito a FF III). La historia nos muestra a Cecil, quien, al lado de su compañero Kain, es enviado a una misión de rutina que se transformará en toda una odisea, con el fin de evitar que el rey de Baron se apodere de los cuatro cristales de la Tierra.



## 2 Chrono Trigger

**Square Soft / SNES / 1995**

Akira Toriyama, creador de Dragon Ball, fue el encargado de dar vida a los personajes de este exitoso juego de Square Soft y nuevamente Nobuo Uematsu contribuyó en el soundtrack. Este título es de los más cotizados por los fans en el mundo entero. Cuenta con 15 finales que varían según tus acciones y te llevará por diversos viajes a través del tiempo para derrotar a Lavos y conocer a múltiples aliados que te ayudarán en esta difícil tarea a superar.




## 3 Secret of Mana

**Square Soft / SNES / 1993**

Conocido en Japón como Seiken Densetsu 2 y caracterizado por la posibilidad de jugarse de forma cooperativa, Secret of Mana te transporta a un mundo de fantasía, donde la magia y las batallas contra criaturas forman parte habitual de cada día. El sistema de batalla es similar al de Zelda, ya que atacas a los monstruos directamente sin entrar a otra pantalla de batalla como en Final Fantasy. Si gustas de una gran historia y acción constante, este título es para ti.



## 4 Skies of Arcadia Legend

**Sega / GCN / 2003**

Sega nos presenta este juego donde la acción se transporta directamente hacia los barcos piratas. Esta aventura épica nos ofrece más de 40 horas de diversión y seis extensos mundos flotantes, en los que conocerás diferentes habitantes y enemigos. Aquí tomas el papel de Vyse, un valiente líder de un grupo de piratas aéreos que se embarcarán en una peligrosa aventura para recuperar las seis piedras sagradas de arcadia. Sin duda, un gran RPG para el GameCube.



## 5 Phantasy Star Online Ep. I & II

**Sega / GCN / 2003**

Producido y dirigido por Yuji Naka –creador de Sonic y productor de diversos juegos de Sega–, P.S.O. I & II fue el primer RPG para el GCN, en el que podías unirte a diversos jugadores del mundo por medio de internet, además de presentarnos una historia poco complicada y una galería de personajes para seleccionar y entrar en la batalla. Las misiones no son muy extensas, pero el modo on line le da todo el valor agregado que se necesita para disfrutar el juego al máximo.



## 6 Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

**Nintendo / SNES / 1996**

## 7 Lufia and the Fortress of Doom

**Taito Software / SNES / 1993**

## 8 Secret of Evermore

**Square Soft / SNES / 1995**

## 9 EarthBound

**Nintendo / SNES / 1995**

## 10 Golden Sun

**Nintendo / GBA / 2002**

## 11 Breath of Fire

**Square Soft / SNES / 1994**

## 12 Dragon Warrior

**Nintendo / NES / 1989**

## 13 Illusion of Gaia

**Nintendo / SNES / 1994**

## 14 Pokémon Red/Blue

**Nintendo / Game Boy / 1998**

## 15 Maniac Mansion

**Jaleco / NES / 1990**

# ACCIÓN

## 1 Super Mario All Stars-Super Mario World

Nintendo / SNES / 1994

El primer lugar se lo lleva este título pues, sin duda alguna, es el mejor compendio de juegos de Mario que existe. Dentro de este cartucho hay cinco de los mejores juegos de Mario que se han producido hasta la fecha, incluidos Super Mario Bros. 3, The Lost Levels y, claro, el clásico Super Mario World, juego que no puede faltar en ninguna colección respetable de SNES. Además este es uno de los cartuchos de SNES más difíciles de conseguir.




## 2 Contra III: The Alien Wars

Konami / SNES / 1993

Si nunca jugaste Contra II The Alien Wars no sabes de lo que te has perdido. Esta joya de Konami es uno de los títulos más adictivos que existen. La acción de este juego no para hasta que lo terminas y cuando tienes oportunidad de compartir con alguien es mucho mejor. Este título combina la acción en 2D con algunas escenas en perspectiva superior (cámara arriba). En cada nivel debes enfrentar a un jefe, quien te hará la vida imposible.





## 3 Ninja Gaiden Trilogy

Tecmo / SNES / 1995

Otro gran compendio que junta los tres Ninja Gaiden que salieron para el NES. Todos los juegos de Ninja Gaiden marcaron época, claro, aquí nos peleamos por decir cuál es el mejor, pero, la verdad, concluimos que la trilogía los reúne a todos y te diviertes en grande. Tomando el Papel de Ryu Hayabusa debes enfrentar a toda clase de enemigos, desde simples humanos y sus mascotas hasta demonios realmente poderosos.




## 4 Battletoads in Battlemaniacs

Rareware / SNES / 1993

¿Quién no recuerda a Zitz, Pimple y Rash? Estos personajes fueron muy famosos durante muchos años, de hecho, sus aventuras los llevaron a hacer un crossover con Billy y Jimmy Lee, los protagonistas de l saga Double Dragon. Battletoads in Battle Maniacs te llevaba por distintos niveles, desde las peleas cuerpo a cuerpo, pasando por carreras a toda velocidad e incluso las escenas donde tenías que descender en plataformas flotantes.



## 5 Double Dragon II

Technos / NES / 1990

De todos los Double Dragon que se produjeron, este es el mejor pues mostró toda una cantidad de innovaciones que de inmediato atraían al videojugador. Al inicio, los gráficos eran muy coloridos y mejores que la primera versión de esta saga, la música era increíble y la jugabilidad era bastante buena. Además, cada nivel ofrecía retos diferentes evitando la monotonía y se complementaba con los distintos enemigos que, en algunos casos, costaban trabajo derrotar.




## 6 Resident Evil 2

Capcom /N64 / 1999

## 7 Teenage Mutant Ninja Turtles 4

Konami / SNES / 1992

## 8 Mega Man X

Capcom / SNES / 1994

## 9 Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Konami-Silicon Knights / GCN / 2004

## 10 Viewtiful Joe

Capcom / GCN / 2003

## 11 Final Fight

Capcom /SNES / 1991

## 12 Golden Eye

Nintendo-Rareware / N64 / 1998

## 13 Kirby Super Star

Nintendo / SNES / 1996

## 14 Sunset Riders

Konami / SNES /1993

## 15 Donkey Kong Country



Nintendo-Rareware / SNES / 1994



# SHOOTER

## 1 Space Invaders

Taito / Game Boy / 1990




En la actualidad puedes encontrar títulos del género shooter en cualquier lado, con gráficos en 3D y sonido espectacular, pero Space Invaders fue quien inició el boom de los shooter. Aunque su concepto es simple y sus gráficos nunca han sido de los más sobresalientes, el factor diversión es de los mejor. Cuando pones tus manos sobre este juego de inmediato te clavas y es que el concepto que nació hace más de dos décadas, sigue vigente hasta nuestros días.

## 2 Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II

Factor 5 / GCN / 2001



¿Quién no recuerda las primeras imágenes de este juego? (que por cierto, estuvo a la venta en Estados Unidos antes que la misma consola) Factor 5 es una compañía que siempre se ha caracterizado por hacer excelentes juegos para las consolas de Nintendo y ellos aprovecharon el poder del sistema para crear niveles superdetallados que mostraban en todo su esplendor el universo de Star Wars. Además, fue el primer juego de GCN en usar audio Dolby Pro-Logic II.

## 3 Star Fox 64

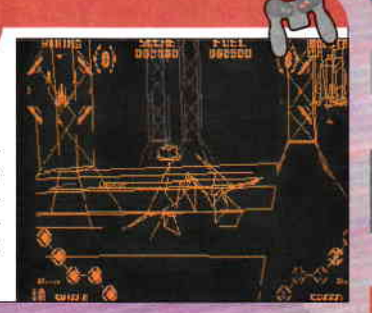
Nintendo / N64 / 1997




Esta fue una de las secuelas más esperadas para el Nintendo 64 ya que no sólo presentaba una nueva versión de Star Fox en 3D, sino también fue el primer título en utilizar el Rumble Pak (accesorio que hace vibrar el control del N64). Otro detalle que para su época, fue asombroso, es que el juego contaba con casi una hora de diálogos, claro, esto ya es bastante común, pero antes era todo un logro hacer que los juegos de Nintendo tuvieran tantas voces.

## 4 Red Alarm

T&E Soft / VB / 1995



Tal vez muchos de ustedes no conozcan el Virtual Boy pues su tiempo de vida fue corto y pocos juegos salieron para esta plataforma, pero de entre esos pocos, hubo varios que destacaron por su nivel de calidad y diversión, entre ellos, Red Alarm. Este shooter usaba gráficos en 3D en color rojo y negro que te permitían observar el nivel completo desde la perspectiva deseada. Aunque no es un juego muy popular, es lo suficientemente bueno para estar aquí.

## 5 Ikaruga

Treasure / GCN / 2003




Durante los años dorados del SNES, los juegos estilo shooter eran muy comunes, pero hoy están casi extintos. Ikaruga es un excelente ejemplo de lo que un buen shooter debe de ser, tiene acción, puedes jugar con otra persona en forma simultánea, es innovador, tiene gráficos excelentes, la música es muy buena y, sobre todo, tiene ese sabor a clásico que hacía tiempo no sentíamos. Por su calidad y factor diversión, Ikaruga merece estar en nuestra lista.



## 6 Lethal Enforcers

Konami / SNES / 1994

## 7 R-Type DX

Bits / Game Boy Color / 1999

## 8 Axelay

Konami / SNES / 1992

## 9 Battle Clash

Nintendo / SNES /1992

## 10 Duck Hunt

Nintendo / NES /1985

## 11 Star Soldier: Vanishing Earth

Electro Brain / N64 / 1998

## 12 Vertical Force

Hudson Soft / VB / 1995

## 13 1943

Capcom / NES / 1988

## 14 Pocky and Rocky 2

Natsume / SNES / 1994

## 15 Vortex

Electro Brain / SNES / 1994

# CARRERAS



## 1 Mario Kart 64

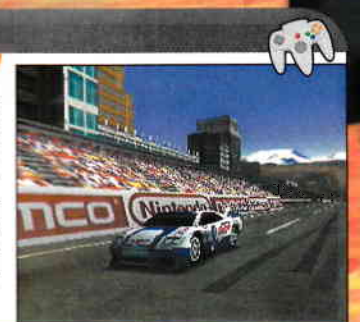
**Nintendo / N64 / 1997**



Cuando llegamos a esta categoría el juego que escogimos en primer lugar fue Mario Kart 64. Aunque Mario Kart Double Dash!! Es un juego fabuloso, fue en Mario Kart 64 donde todos los cambios importantes ocurrieron. Aquí se usó por primera vez el caparazón azul, el miniturbo y cuatro personas podían jugar simultáneamente. Mario Kart 64 marcó las reglas para el resto de los Mario Kart que aparecerían después y sigue siendo entretenido y adictivo.

## 2 Ridge Racer 64

**NSTC / N64 / 2000**



Una de las mejores franquicias de juegos de carreras en todo el mundo es Ridge Racer. Esta versión para el N64 tenía lo mejor de otras versiones de esta saga, pero aprovechaba el poder gráfico del N64 para mejorar tu experiencia al jugar. Junto con este título, también llegó la hermosa Reiko Nagase, una chica que es todo un icono de los juegos de Ridge Racer. Por cierto, Ridge Racer 64 no fue desarrollado por Namco, sino por Nintendo Software Technology Corporation.

## 3 F-Zero

**Nintendo / SNES / 1991**



Antes que existieran los juegos en 3D poligonales, el SNES tenía que usar el modo 7 para poder rotar y escalar los fondos que así lo necesitaran. F-Zero fue el primer título en aprovechar esta cualidad del SNES en un gran título de carreras, que años más tarde se convertiría en todo un suceso. A diferencia de las versiones recientes, F-Zero era mucho más complicado, pues tenías que medir bien las curvas y las rampaspara tomarlas. Además, el control no era análogo.

## 4 Need For Speed Underground

**EA / GCN / 2003**



Otro de los juegos de carreras que recientemente vinieron a refrescar este género es el NFSU. El estilo de juego ya no sólo se enfoca en carreras donde tu único objetivo es llegar a la meta, sino también vencer obstáculos y oponentes que no harán fácil alcanzar tu objetivo. Ahora bien, detrás de este juego hay carreras llenas de adrenalina y todo un concepto más profesional que le da un giro al género, dándole a las carreras estilo y acción.

## 5 F-1World Grand Prix

**Paradigm / N64 / 1998**




Pocos juegos como F-1 World Grand Prix logran capturar el realismo de la Fórmula 1 y, al mismo tiempo, pueden hacerlo divertido. En este título de Fórmula 1 tomas el control de los mejores automóviles del mundo para competir en las pistas que son una réplica fiel de las originales. Aunque este juego es un simulador, la movilidad es bastante buena, evitando que te desesperes al tomar las curvas o al frenar ayudandote a hacerlo correctamente .

## 6 Crazy Taxi



**SEGA / GCN / 2001**



## 7 Cruis´n World



**Nintendo / N64 / 1998**

## 8 Extreme G



**Probe / N64 / 1997**

## 9 Top Gear Rally




**Kemco / N64 / 1997**

## 10 Uniracers



**Nintendo / SNES / 1994**

## 11 San Francisco Rush: Extreme Racing




**Midway / N64 / 1997**

## 12 Super R.C. Pro-Am Racing




**Nintendo / GB / 1991**

## 13 Excitebike 64



**Left Field / N64 / 2000**

## 14 Dirt Trax FX



**Nintendo / SNES / 1995**

## 15 Burn Out 2: Point of Impact



**Acclaim-Criterion Software / GCN / 2003**



# SIMULADORES

## 1 Sim City

Maxis / SNES / 1991




Cuando hablamos de simuladores, el mejor simulador por excelencia es Sim City. Este juego creó todo un nuevo género al permitir a los videojugadores diseñar, construir, mantener y reparar toda una ciudad. Con un presupuesto relativamente bajo, debías construir un pequeño pueblo y hacerlo crecer para convertirlo en una gran metrópoli. Aunque los gráficos eran regulares y el audio repetitivo, el factor diversión era insuperable y podías pasar horas y horas jugando.

## 2 The Sims Bustin' Out

EA / GCN / 2003




Otro gran título de este género es The Sims. Aquí en lugar de construir una ciudad y observar su crecimiento, tienes que simular las relaciones que normalmente tienes con la sociedad. Las decisiones que tomas afectan a cada persona del juego y todas en conjunto tendrán resultados buenos o malos. Lo interesante es lograr hacer que tu personaje tenga las mejores relaciones con las personas que le rodean y, para ello, tendrás que aplicar el sentido común.

## 3 Harvest Moon: A Wonderful Life

Natsume / GCN / 2004



Harvest Moon es una franquicia que tiene ya muchos años y muchos seguidores. El concepto es sencillo y cautivador. Tú tomas el papel de un granjero que poco a poco debe hacer crecer su granja, para hacer esto, debes de preparar la tierra para plantar frutas y verduras, cuidar a tus animales, reparar lo que haga falta, en fin, todas las labores propias del campo. Al poco tiempo de comenzar a jugar, te concentras tanto que pronto te olvidas del resto de tus juegos.

## 4 Animal Crossing

Nintendo / GCN / 2002



El concepto de Animal Crossing nació en el N64 y era mejor conocido como Animal Forest. Dicho título nunca llegó a América, pues existía incertidumbre acerca de su éxito. La versión para Nintendo GameCube que hoy puedes disfrutar ha sido un éxito no sólo por lo divertido, sino por la enorme cantidad de opciones con las que cuenta este título, comenzando porque puedes visitar a otro amigo mediante tu Memory Card y puedes descargar contenido con el e-Reader.

## 5 Sim Earth: The Living Planet

Maxis / SNES / 1993





Después de Sim City, otro gran proyecto de Maxis cobró vida, Sim Earth. En este juego tenías que crear las condiciones necesarias para que la vida pudiera existir en un planeta; al lograrlo, la naturaleza se abriría paso por sí misma hasta desarrollar formas de vida más avanzadas y así hasta llagar a formas de vida inteligente. Estas formas de vida inteligente pronto formarían civilizaciones que debían subsistir en una biosfera adecuada.



## 6 Sim Ant: The Electronic Ant Colony

Maxis / SNES / 1993

## 7 Jurassic Park III: Park Builder

Konami / GBA / 2001

## 8 Pilotwings 64

Nintendo-Paradigm / N64 / 1996

## 9 Actraiser II

Enix / SNES / 1993

## 10 Aero Fighters Assault

Video Game Systems-Paradigm / N64 / 1997

## 11 Top Gun Combat Zones

Titus / GCN / 2002

## 12 Tamagotchi

Bandai / Game Boy / 1997

## 13 Vegas Stakes

Nintendo / SNES / 1993

## 14 Virtual Chess 64

Titus / N64 / 1998

## 15 Utopia: The Creation of a Nation

Epic Sony Record / SNES/ 1993



# Ganadores Concurso XII Aniversario

## ¿Quiénes son?

A continuación presentamos los nombres de los ganadores de nuestro tradicional concurso anual. Recibimos cientos de sobres, lo cual nos llena de satisfacción porque nos damos cuenta que nuestros lectores conocen bien ésta, su revista. Esperamos que seas uno de los afortunados, agradecemos tu participación y continúa pendiente de nuestras futuras promociones.

## Primeros lugares

**GameCube con Mario Kart Double Dash!!**

**Brenda Hernández Galicia**
México, D.F.

**Adrián Antonio Zepeda Valle**
Puebla, Pue.

**Roberto Helí Espinoza González**
San Nicolás de las Garzas, N.L.

## Segundos lugares

**Game Boy Advance SP con Mario & Luigi SuperStar Saga**

**Jorge Francisco Salazar Acero**
Aguascalientes, Ags.

**Luis Alfonso Palacios Tejeda**
Guerrero, Gro.

**Benjamín Cano Camacho**
Santiago Tianguistengo, Edo. Mex.

CLUB NINTENDO

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de diciembre de 2002. Para mayor información de la promoción llamar al 52 61 37 75. Cualquier incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

# Respuestas

## Primera fase

1. ¿Cuántas personas pueden jugar simultáneamente en Mario Kart Double Dash!!?
a)4 b)8 c)16 d)32

2. ¿Cuáles de estos títulos pueden jugarse conectados vía LAN (Red de Área Local)?
a) Kirby Air Ride, 1080 Avalanche y Mario Kart Double Dash!!
b) Phantasy Star Online, 1080 Avalanche y Mario Kart Double Dash!!
c) Fifa 2004, Kirby Air Ride y F-Zero GX
d) F-Zero GX, Madden 2004 y 1080 Avalanche

3. ¿Qué equipos mexicanos aparecen en el Fifa 2004?
a) Atlas, Pumas, América y Cruz Azul
b) Chivas, América, Monterrey y Toluca
c) Toluca, Monterrey, América y Pumas
d) Pumas, Toluca, Necaxa y Tecos

4. ¿Cuál es la última arma que obtienes en el modo Weapon Master para Link?
a) Mirror Shield
b) Megaton Hammer
c) Masamune
d) Bug Catching Net

5. ¿Qué actores prestan su voz en el juego de GCN XIII?
a) Adam West, David Duchovny y Eve
b) David Hayter, Bruce Willis y Catherine Zeta-Jones
c) Mike Myers, James Earl Jones y Sharon Stone
d) Will Smith, Keanu Reeves y Angelina Jolie

6. ¿Qué personaje de la serie de Resident Evil aparecerá en la siguiente película?
a) Rebecca Chambers
b) Albert Wesker
c) Chris Redfield
d) Jill Valentine

7. ¿Quién hizo el tema original de Star Wars?
a) Elthon John
b) John Williams
c) Harry Gregson-Williams
d) John Lennon

8. ¿Cuántas pilas alcalinas necesita el Game Boy Advance SP para poder funcionar?
a) 2 b) 4 c) 1 d) Ninguna

9. Hasta la fecha, ¿cuántos tipos de Game Boy han salido (incluyendo en Japón)?
a) 6 b) 4 c) 8 d) 5

10. ¿Qué grupo musical mexicano aparece en el *soundtrack* del juego de GCN SSX3?
a) Kinky b) Café Tacuba c) El Gran Silencio d) Pink Punk

## Segunda fase

1. ¿En que número apareció por primera vez la sección "El cementerio de videojuegos"?
R= Año 10 No. 5.

2. ¿En qué números apareció el logotipo especial estilo Nintendo GameCube de nuestra revista?
R= Año 11, números 7 y 8.

3. Según una ilustración de nuestra revista, ¿qué número muestra Meeko Ghintee?
R= 75541566.

4. ¿Cuál es el nombre de la empresa que perdió un juicio contra Nintendo el año pasado por causa de la piratería?
R= Lik Sang International.

5. ¿De dónde es originario el luchador profesional Rob Van Dam?
R= Battle Creck, Michigan.

6. ¿En qué número apareció el Museo de Golgo 13?
R= Año 11 No. 3.

7. ¿En qué fecha nació J. R. R. Tolkien?
R= El 3 de enero de 1892.

8. ¿De cuántos episodios constó la serie de televisión Super Mario Bros. Super Show?
R= 65

9. ¿En qué revista apareció el último y más completo de los C.N. Profiles y de quién se trataba?
R= Año 10 No. 11, Vlad Tepes Dracul.

10. ¿Con qué nombre se conoce el Contra III – The Alien Wars en Europa?
R= Super Probotector.

Recuerda que si eres uno de los ganadores, deberás presentarte para recoger tu premio en nuestras oficinas ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, México D.F., C.P. 01210, en días hábiles de 10:00 a 14:00 y de 15:00 a 17:00 horas, tienes hasta el 31 de mayo de 2004. Debes presentar original y copia de tu identificación.

# StarCraft Ghost

## ¡Lucha por defender tu raza!

## Los orígenes

No es la primera vez que la historia de StarCraft llega a una consola casera. En 1998 Blizzard nos trajo StarCraft 64, obviamente, para el Nintendo 64. En aquel título se adaptó el juego original de PC más su expansión Blood War. Contrario a lo que la mayoría de la gente pudiera pensar, el juego era muy dinámico, porque usó en forma sensacional el control del Nintendo 64. Los fans del juego quedaron satisfechos con el excelente trabajo realizado con esta gran adaptación.

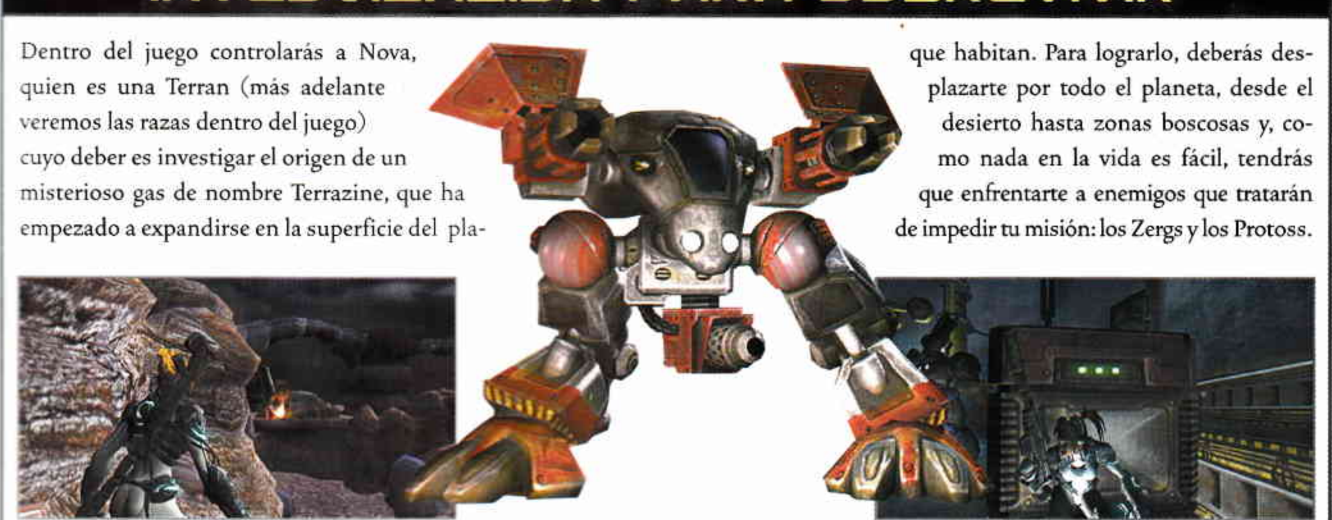



## Renovarse o morir

Hace dos años, Blizzard sorprendió cuando anunció el cambio de género en un título de su exitosa saga de StarCraft. En lugar de la estrategia se utilizó la acción. Desde luego, este cambio fue una excelente opción para la serie, pues –a pesar de ser uno de los mejores juegos de estrategia– era poco conocido, debido a que la mayoría de los jugadores prefieren otros tipos de géneros. Seguramente, el cambio a la acción le permitirá atraer más videojugadores, ya que tiene varios elementos, de éxito comprobado, de otros juegos de este género, como el *Bullet Time*.

## INVESTIGACIÓN PARA SOBREVIVIR

Dentro del juego controlarás a Nova, quien es una Terran (más adelante veremos las razas dentro del juego) cuyo deber es investigar el origen de un misterioso gas de nombre Terrazine, que ha empezado a expandirse en la superficie del planeta que habitan. Para lograrlo, deberás desplazarte por todo el planeta, desde el desierto hasta zonas boscosas y, como nada en la vida es fácil, tendrás que enfrentarte a enemigos que tratarán de impedir tu misión: los Zergs y los Protoss.



## TRES RAZAS, UN SOLO PLANETA

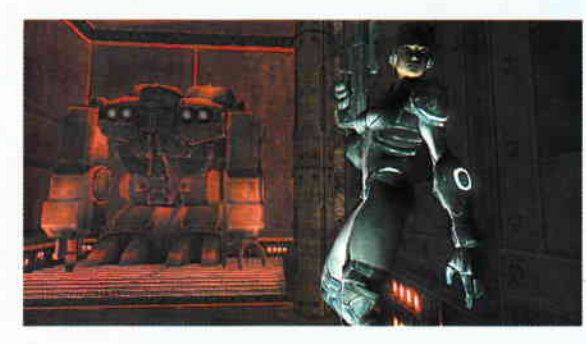


El planeta en el que vivirás esta aventura no está desierto del todo, por lo que, como ya lo mencionamos, tendrás que enfrentar a dos razas de seres extraterrestres (Zergs y Protoss), cada una cuenta con habilidades distintas. Los Zergs son criaturas poco inteligentes, pero biológicamente muy superiores; además, sus ataques siempre serán en grupos, ya que aprovechan su fuerza y compensan su falta de razonamiento por cantidad. Los Protoss son una raza con millones de años de existencia, por lo que dos de sus principales ventajas son su inteligencia y su gran tecnología, que no dudarán en usar contra ti. También se caracterizan porque son capaces de leer el pensamiento, de modo que estos seres podrán anticiparse a todos tus movimientos.



## UN TRAJE PARA TODA OCASIÓN

Para cumplir con su misión, nuestra heroína Nova cuenta con un traje especial llamado Ghost, que tiene varios elementos útiles para avanzar dentro de tu aventura, como la visión térmica. Esta última es de gran ayuda sobre todo en los lugares cerrados, ya que te permitirá detectar a los enemigos antes de que ellos lo hagan primero. Otra de las ventajas de esta visión es que puedes detectar el punto débil de los trajes o armas de tus oponentes, con lo cual te será mucho más fácil el saber en qué parte debes concentrar tu ataque.



## AHORA ME VES, AHORA NO ME VES

Sin duda, una de las mayores ventajas que te proporcionará el traje, será la de volverte invisible por algunos segundos, los cuales tienes que aprovechar al máximo. En ocasiones, habrá lugares con muchos enemigos, por lo que no te conviene ser descubierto, pues estarías en desventaja respecto a cantidad. Como ya te imaginas, algunas veces debes volverte invisible para pasar desapercibido, pero recuerda que sólo tienes algunos segundos.

## AL ESTILO MATRIX

Pues bien, una vez más y para no perder la costumbre, este título cuenta con el ya bien conocido Bullet Time, efecto que te permite aumentar la acción para disparar o esquivar los ataques enemigos. En esta ocasión, además de contar con los elementos antes mencionados para el uso del Bullet Time, tendrás la posibilidad de utilizarlo para realizar ataques cuerpo a cuerpo; por ejemplo, podrás acercarte a tus enemigos y brincar a sus hombros para darles un par de golpes y dejarlos fuera de combate.



## ¡NECESITO AYUDA!

Habrá momentos, durante el juego en los que la situación se tornará difícil, pero no estarás solo para cumplir tu misión, podrás mandar información de tu localización dentro del planeta a tus compañeros, para que te envíen refuerzos u otro tipo de ayuda extra, como algún vehículo o nuevas armas, para que puedas librar los obstaculos de una manera más fácil.

## ¡UN PLANETA ENORME!

Una de las principales características de StarCraft Ghost son los enormes escenarios con los que cuenta y que obviamente tendremos que explorar. Los programadores pusieron gran dedicación al recrear los paisajes de este juego; son de los más hermosos que hemos visto en el Nintendo GameCube. Todos los elementos que hicieron famosos a los anteriores títulos de esta gran serie, han sido recreados de una manera espectacular, sin perder en ningún momento, el *feeling* de la saga de StarCraft.



## SÚBETE A MI TANQUE

Uno de los elementos más importantes que tiene la saga de StarCraft son los vehículos (terrestres), ya que son de gran importancia para el desarrollo de tu aventura. Los fans de la serie pueden estar tranquilos, pues éstos son los mismos que han aparecido en las presecuelas de este título, como los goliaths, vehículos que ya hemos visto en movimiento a lo largo del juego y que se distinguen por su alto poder destructivo. Te recomendamos obtener el mayor provecho a esta característica, y así avanzar con los objetivos de tu misión.

## UN GRAN CAMBIO

Es innegable que el cambio de género le vino muy bien a la saga de StarCraft. Lo mejor de todo es que el estilo y la historia se han respetado al máximo, por lo que quienes jugaron algún título de la serie de StarCraft, no tendrán queja alguna, y los que sean nuevos en este universo quedarán fascinados con el concepto. Por todo esto, te recomendamos StarCraft Ghost, ya que es uno de los juegos que no debe faltar en la colección no sólo de los fans del género, sino también de todos los que gustamos de un buen juego de acción.





## RANKING

1 — 10



### ENRAK

Hace varios años que jugué StarCraft 64 y la verdad me gustó, claro, no era el mejor juego de estrategia, pero era bueno. Esta nueva versión me dejó sorprendido, pues el cambio tan drástico que sufrió la franquicia no me terminó de convencer. El juego tiene gráficos de gran calidad y la heroína no está de mal ver, pero en lugar de una aventura en tercera persona, hubiera preferido un título de estrategia más completo que aprovechara los recursos del sistema.

8.0



### CROW

Sin importar el modo de estrategia tradicional de StarCraft, Blizzard nos presenta una historia tridimensional con vista de tercera persona, que nos transporta a mundos futuristas donde la acción no se deja esperar. Gráficamente, es bastante bueno y todo gira en torno a una valiente mujer que debe infiltrarse en el campo enemigo (de las mismas razas de las versiones anteriores), usando habilidades como el tradicional Bullet Time que hizo famoso Max Payne.

8.5



### PANTEÓN

La verdad es que no le hice mucho caso a StarCraft, pues los juegos de estrategia no son de mis favoritos; de hecho, al que más le he invertido tiempo es a Warlocked de GBC. Afortunadamente, Blizzard ha cambiado el estilo con StarCraft Ghost, para que los fans de los juegos de tercera persona nos interesemos más en la licencia. Sólo espero que, en alguna oportunidad, hagan una versión mitad estrategia y la otra parte tercera persona; sería interesante...

8.0



### MASTER

De todos los géneros que he jugado, los títulos de estrategia nunca me han gustado mucho, porque, a mí parecer, les hace falta algo de acción. Por tal motivo, me pareció excelente el cambio de género que tuvo esta serie. En cuanto al juego, es simplemente espectacular en todos los aspectos, Blizzard ha realizado un extraordinario trabajo en cuanto al *gameplay* y *engine*. No dudo en recomendarlo para cualquier tipo de videojugador.

9.0



¿quién eres?
¿Alguna vez has sentido que vas a enloquecer? ¿Te gustaría? Entonces lánzate a la acción de WarioWare,™ Inc.: Mega Party Game$. Más de 200 interminables micro juegos y rápidos modos de uno hasta 4 jugadores que seguramente causarán efectos muy interesantes en ti y tus amigos.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Cartoon Violence
Comic Mischief
Wario Ware, Inc.
MEGA PARTY GAME$!
Win!
Big SPITZ Wins!
Speed Up!
NINTENDO GAMECUBE.
© 2003, 2004 Nintendo. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

# ¡La locura regresa, Wario Ware para el GCN!

Wario ware, inc. MEGA PARTY GAME$!

Por fin, después de una larga espera, Wario regresa con su dotación de microjuegos y todos sus amigos, traídos directamente desde el exitoso título **Wario Ware Inc. Mega Micro Game$**. Cabe mencionar que es poco usual que un título incursione en el mercado primero en versión portátil y después en un sistema casero, como sucedió con **Gargoyle´s Quest**, que apareció para el Game Boy, luego para el NES y, finalmente, se lanzó **Demon´s Crest** para el SNES. En esta ocasión,lo mismo pasó con **Wario Ware**, pero ninguna de las versiones opaca a las demás. De manera que si disfrutaste la versión de GBA, no dejes de leer este artículo para que te enteres de todo acerca de este divertidísimo título.

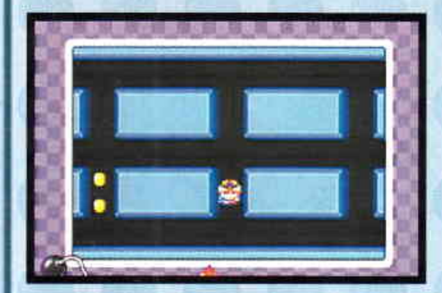
## Modo multiplayer, ¡lo mejor!

**Compañía:** NINTENDO **Clasificación:** EVERYONE
**Desarrollador:** NINTENDO **Memoria:** MINI DVD
**Categoría:** PARTY **Jugadores:** 1-4 SIMULTÁNEOS

Como podrás imaginarte, lo más recomendable es jugar este excelente título entre amigos; pueden participar de dos a cuatro personas en los diferentes modos para varios jugadores, así que preparen todo lo necesario y siéntense a divertirse con **Wario Ware**. Algunos de los juegos en este modo tienen pantalla dividida al estilo de Mario Kart, en la que cada quien podrá ver sus acciones. Por otra parte, otros juegos se llevarán a cabo en una misma pantalla compartida, como saltar la cuerda.



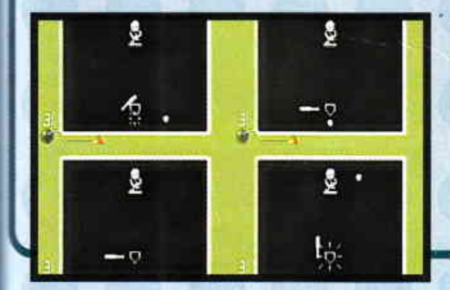
## ¡Sencillez y diversión al máximo!



¿Te ha pasado que algunas personas (principalmente los papás) no quieren participar en un videojuego porque lo consideran complicado? ¡Seguro que sí! Debido a este inconveniente, Nintendo siempre ha procurado que sus juegos sean fáciles de entender, ampliando el rango a las personas de todas las edades. Con **Wario Ware** hicieron aún más sencillo el *gameplay*, de modo que todo se reduce a presionar un solo botón, o bien, seguir unas instrucciones sencillas para entenderle rápidamente al juego. Ésta es la formula mágica para que este título sea un éxito muy recomendable. Imagínate al clásico papá cuyos hijos lo invitan a jugar y siempre dice: "No, yo no le entiendo a eso". Ahora, basta con responderle: "Pero sólo tienes que apretar este botón y ya", verás como se interesa más y, después de un rato, hasta se sentará a jugar diciendo: "¡uno y ya!".

## ¡Más microjuegos!

Si disfrutaste la versión de GBA, seguramente quedaste encantado con el gran número de divertidos juegos que ponían a prueba tu habilidad, tus reflejos y tu resistencia. Pues todos éstos fueron trasladados a la versión de Nintendo GameCube, junto con una enorme cantidad de juegos nuevos. ¡Además, ahora están mejorados para que puedan participar hasta cuatro amigos en forma simultánea y puedan divertirse a lo grande! ¡No dejes pasar esta oportunidad!



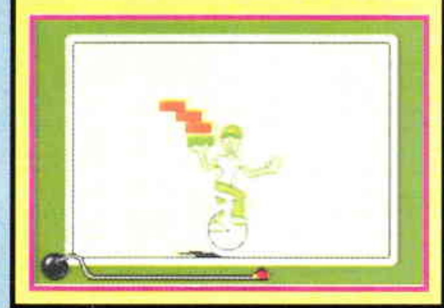
## ¡Elige a tu personaje favorito!

Un detalle muy padre de este título es que no sólo podrás participar con tus amigos en los microjuegos, sino también podrás elegir al personaje que más te guste para personalizar tu juego. Mona, Jimmy, 9-Volt, Kat y todos los demás están aquí, ¡incluido el mismísimo Wario! Así que prepárate para demostrar quién es el mejor de todos ellos.




## ¡Piensa rápido!

La base de los juegos de **Wario Ware** es que debes reaccionar ante cualquier situación lo más rápido posible dentro del tiempo límite; lo gracioso es que sólo tienes (normalmente) tres segundos para pensar qué harás, ¡y enseguida te ponen el juego para que lo pases! Debes tener reflejos instantáneos, buena precisión y poner mucha atención para que hagas las cosas de forma correcta, o de lo contrario, perderás irremediablemente los juegos.



## Un solo jugador

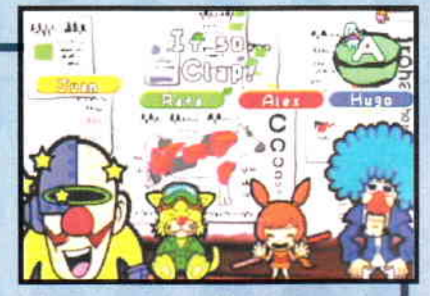
En este modo podrás participar en todos los microjuegos sin problemas y acostumbrarte al modo de jugar, si es que no tuviste la oportunidad de checar la versión de GBA. No creas que los gráficos fueron pulidos ni cambiados, **Wario Ware Inc.** mantiene su estilo único de juegos sencillos y divertidos, que son logrados con el más mínimo esfuerzo por parte de Wario. Pero recuerda que lo importante en este título es la diversión y con ese propósito están hechos los juegos.







# ¿Cómo lo hice?




Uno de los modos para varias personas consiste en que todos están en un hospital; aquí, un doctor pasará a uno por uno a su oficina y entonces todos jugarán un microjuego por separado. Después de que hayas terminado con tu misión, los demás jugadores deberán presionar el botón A repetidamente para calificar tu actuación. Es común que en estos casos, los amigos se jueguen bromas y le "echen montón" a una persona, todo es sano y válido, pero hay que recordar que se debe ser justo con las calificaciones. Y no enojarse si no te evalúan bien, después de todo, también tú tendrás oportunidad de calificar a tus cuates.

# ¡Papa caliente!




Otro de los modos en los que los jugadores pueden limar o contraer asperezas es en una divertidísima manera de jugar a la conocida "papa caliente". Se trata de que todos los participantes están frente a un globo; uno de ellos tiene que pasar un microjuego y los demás deben presionar el botón A para inflar el globo. Todos pasarán juegos por turnos mientras el globo se hace cada vez más grande; cuando explote, quien se encuentre pasando un microjuego, será el perdedor. Este modo te obliga a pasar de la mejor manera y rápido cada juego, porque hay más posibilidades de que te explote el globo.



# Apto para todas las edades




Ya sabemos que hay buenos juegos como la serie de Mario Party, pero **Wario Ware Inc. Mega Party Game$** es muy recomendable porque se juega todavía más sencillo. Los microjuegos son muy variados y divertidos, así como las nuevas formas de jugar. Si te gusta armar "la reta" entre cuates el fin de semana, éste es un título que no te puedes perder.



## RANKING

1 — 10

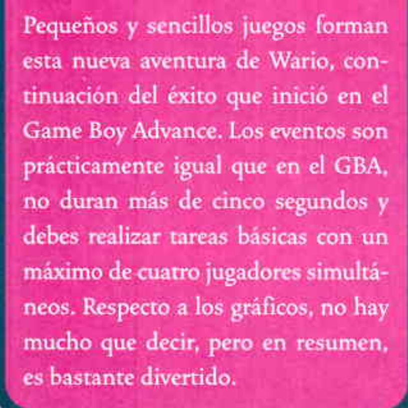


### ENRAK 9.5

Considero que éste será uno de los mejores títulos del Nintendo GameCube. Esta versión mejorada del *hit*, que salió para el Game Boy Advance, es lo más divertido, gracias a que cuatro personas pueden jugar en forma simultánea. Con los nuevos y mejorados minijuegos, pasarás muchas horas frente a tu televisor. No dejes pasar la oportunidad de jugar Wario Ware Inc. Mega Party Games.



### CROW 8.0



Pequeños y sencillos juegos forman esta nueva aventura de Wario, continuación del éxito que inició en el Game Boy Advance. Los eventos son prácticamente igual que en el GBA, no duran más de cinco segundos y debes realizar tareas básicas con un máximo de cuatro jugadores simultáneos. Respecto a los gráficos, no hay mucho que decir, pero en resumen, es bastante divertido.



### PANTEÓN 10

¡Wario Ware Inc. Mega Party Game$ es fantástico! No hay nada mejor para un buen fin de semana entre cuates que un juego *multiplayer* de Nintendo; este juego demuestra, una vez más, lo que siempre he dicho, no importan los gráficos ni la memoria, ni el renombre de un juego, ¡simplemente debe divertir y entretener a lo grande! Sin lugar a dudas, este título merece un 10.



### MASTER 10

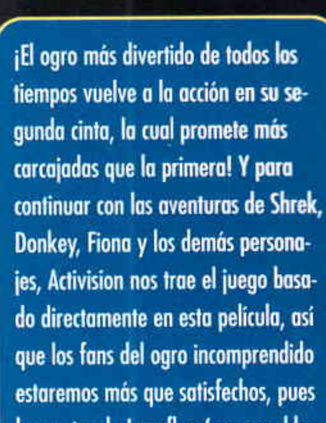
Cuando jugué la versión de Game Boy Advance de este título, imaginé que se podría adaptar en una versión *multiplayer* para disfrutar al máximo de los microjuegos con los amigos. Wario Ware para Nintendo GameCube es sensacional, pues se le agregaron nuevos minijuegos y algunos otros se adaptaron, en los que cuatro jugadores simultáneos pueden participar. Sin duda, una muestra más del ingenio de Nintendo, que por ningún motivo debe faltar en tu colección.

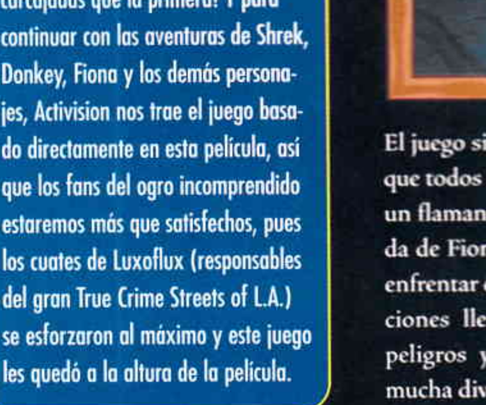
# Shrek 2

## ¡Más grande, más malo, más verde!

Compañía: ACTIVISION
Desarrollador: LUXOFLUX CORP.
Clasificación: EVERYONE
Memoria: MINI DVD
Categoría: AVENTURAS
Jugadores: 1-4







¡El ogro más divertido de todos los tiempos vuelve a la acción en su segunda cinta, la cual promete más carcajadas que la primera! Y para continuar con las aventuras de Shrek, Donkey, Fiona y los demás personajes, Activision nos trae el juego basado directamente en esta película, así que los fans del ogro incomprendido estaremos más que satisfechos, pues los cuates de Luxoflux (responsables del gran True Crime Streets of L.A.) se esforzaron al máximo y este juego les quedó a la altura de la película.



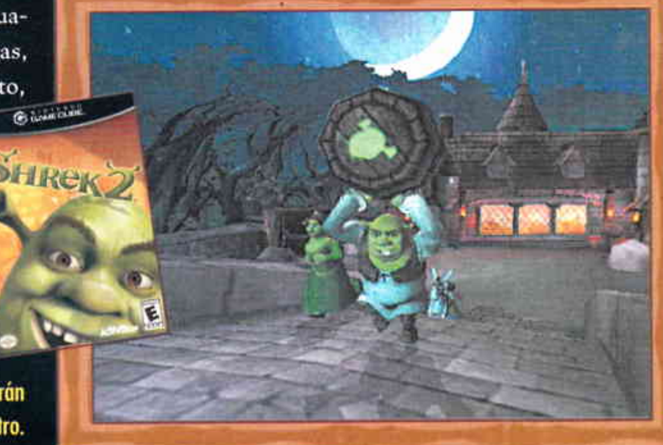
## Una riesgosa aventura...

El juego sigue la misma temática de la película: Shrek debe enfrentar el terrible momento al que todos los novios temen, ¡conocer a sus suegros! Lo único malo es que ellos esperan ver a un flamante príncipe azul y no a un ogro del pantano. Por fortuna, Shrek cuenta con la ayuda de Fiona y Donkey para enfrentar ésta y otras situaciones llenas de intrigas, peligros y, por supuesto, mucha diversión.






Shrek 2 cuenta con minimisiones, algunas serán para un solo personaje y otras requerirán del trabajo de los cuatro.





## Ser un ogro es difícil

Básicamente, Shrek 2 es un título de plataformas en 3D al estilo Banjo-Kazooie, en donde debes conseguir *items* que te serán de gran utilidad durante tu juego; además, deberás enfrentarte a las hordas del mal cuyo objetivo es impedir que Shrek cumpla sus misiones. Obviamente, hay muchos enemigos y peligros a lo largo del extenso mundo de este juego, por lo que debes ser muy cuidadoso. También hay muchos acertijos y *puzzles* para resolver y, como podrás imaginarte, son similares a los de los clásicos títulos de este género. ¡Agiliza tu mente y descifra estas pruebas para ayudar a Shrek!

## Con un poco de ayuda de tus amigos...

Afortunadamente, Shrek no viene solo; muchos personajes de los cuentos de hadas están listos para ayudarlo en su jornada. Puedes llevar hasta cuatro personajes a la vez y controlar a cualquiera de ellos en el momento que desees; cada uno tiene habilidades especiales y diferentes formas de atacar a los enemigos.



Éstos son los actores que prestaron sus voces para darle vida a los personajes principales de la cinta Shrek 2:

| | |
|---|---|
| Shrek: | Mike Myers |
| Donkey: | Eddie Murphy |
| Fiona: | Cameron Díaz |
| King Harold: | John Cleese |
| Queen Lillian: | Julie Andrews |
| Gato con Botas: | Antonio Banderas |
| Hombre de jengibre: | Conrad Vernon |



## Habilidades especiales

Cada uno de los personajes tiene distintos valores en proporción a su tamaño, fuerza y otros atributos; además, cuenta con habilidades únicas que necesitarás emplear según las circunstancias que se presenten durante el juego. Por ejemplo, Shrek es un gran ogro, por lo que su fuerza le permitirá levantar objetos pesados y arrojarlos; Donkey se caracteriza por su un movimiento "Burro Blast", con el cual puede tirar objetos grandes. Por su parte, Fiona tiene su propio efecto tipo Matrix, para ejecutar movimientos con cámara lenta al atacar a sus enemigos.

## Puedes elegir 10 diferentes personajes

Uno de los detalles más atractivos de este juego no sólo se basa en que Shrek aprenda muchos movimientos tipo Banjo-Kazooie, sino también en "reclutar" gente por el camino; hay muchos personajes que le ayudarán en su jornada, como el hombre de jengibre, quienes se unirán a Shrek sin problemas pues ya lo conocen desde la película anterior. Claro, hay nuevos personajes como el Gato con Botas, que tiene mucho peso en esta segunda cinta y que también ayudará a Shrek con sus habilidades, como caminar sobre cuerdas elevadas.



El director de *Shrek* y *Shrek 2* está trabajando en una cinta de nombre *The Lion, the Witch and the Wardrobe*, basada en la novela de CS Lewis del mismo nombre. En esta aventura, cuatro niños londinenses viajan, a través de un guardarropa, a una tierra mágica llamada Narnia, gobernada por una bruja malvada. Los niños deben unirse a Aslan, el dios león de Narnia, para detener a la bruja. Muy pronto sabremos más de esta película.

# ¡Vamos, amigos!... ¿amigos?

Cuando controlas a un personaje, los demás que vengan contigo actuarán automáticamente, gracias a una sencilla inteligencia artificial. Básicamente, si hay algún enemigo cerca, lo atacarán sin dudar, pero si no hay nadie a quien enfrentar, se quedarán esperando a que resuelvas los *puzzles* del juego, o hasta que continúes con la jornada. Afortunadamente, si uno de tus compañeros de equipo es eliminado, podrás recuperarlo cuando hayas derrotado a todos los oponentes del área en donde perdiste a tu aliado.



# Entre más, mejor

A todos nos gusta participar en los juegos, sólo que debemos de esperar nuestro turno con el típico "vida y vida", o bien, jugar un *multiplayer*. Todos los que recordamos con cariño al NES y al SNES, con sus fascinantes juegos cooperativos, nos quedamos esperando títulos en donde dos (o más personas) participen en la misma jornada, pero esto se ha perdido un poco desde el N64. Por fortuna, en Shrek 2 podrás invitar a uno, dos o tres amigos a "entrarle" al juego en cualquier momento, gracias al modo *dynamic joining*. Podrán participar los jugadores que quieran y salirse cuando lo deseen, así ayudarán a pasar los obstáculos y compartirán la misma aventura.



Esta manera de jugar es lo más padre de Shrek 2.



Desde que apareció la primera película, nos hicimos fans de este carismático personaje y no dejamos pasar ni uno solo de sus juegos; cuando nos enteramos de Shrek 2, tuvimos mucha paciencia y fue recompensada. Es un gran juego que no puedes perderte, seas o no fan de Shrek; tiene un muy buen *gameplay*, así como mucha diversión, humor al estilo de las películas y, sobre todo, el modo de que cuatro personas puedan participar en el momento que gusten, pues aunque este último no es original de dicho juego, está genialmente combinado con los *puzzles* cooperativos, así que es una excelente opción para jugar entre cuates.

## RANKING

1 — 10



### ENRAK 8.0

Por fin, ¡un juego de Shrek que no es tan feo como el ogro mismo! Los títulos anteriores que se basaron en este personaje no eran nada buenos, es más, eran bastante aburridos. Pero ahora, gracias a Activision, el nombre de Shrek se ha reivindicado. Al iniciar el juego, te das cuenta de que es entretenido y ofrece un buen nivel de reto, pero lo mejor es que puedes compartir la aventura con tus amigos y hacerlo todavía más divertido.



### CROW 7.5

Tan satírico como la película, este juego viene a refrescar todos los anteriores intentos fracasados de traernos la emoción del ogro verde y su inseparable camarada "Burro", en una fiel adaptación de la segunda película de Shrek. Lo interesante es que es un juego cooperativo en el que combinarás habilidades para vencer cada reto. Los gráficos son buenos y el *gameplay* sencillo, por lo que tardarás poco tiempo en adaptarte al sistema de juego.




### PANTEÓN 9.5

Shrek siempre ha sido una de mis historias favoritas; tanto la primera película como la segunda son geniales, ¡el humor es de lo mejor! Afortunadamente, los cuates de Luxoflux hicieron un gran trabajo con el juego, que no dudo en recomendar a todos los videojugadores, especialmente, a los que extrañan los viejos juegos cooperativos y, por supuesto, ¡a los fans del ogro más verde y gracioso del cine! Este título es ideal para jugar con los amigos.




### MASTER 8.0

Desde que vi la primera versión de Shrek, me encantó el concepto, debido al tipo de humor que utiliza. En cuanto al juego de Nintendo GameCube, maneja la misma línea de sátira que hizo tan popular a la película, por lo que en ese aspecto no tenemos ninguna queja. La opción de poder ingresar a la acción en cualquier momento, lo hace dinámico y divertido. Se los recomiendo si quieren checar algo diferente a lo que están acostumbrados.

# La pareja que marcó una época, ¡está de regreso!

# MARIO VS. DONKEY KONG

## Hace ya algunos años...

El primer enfrentamiento del plomero y el gorila fue en 1981, cuando llegó a las arcadias y causó sensación en el mundo de los videojuegos. Éste fue un gran título de plataformas, ¡y nos referimos a plataformas en toda la extensión de la palabra! Los escenarios eran de una sola pantalla, en la que nuestro estimado héroe tenía que llegar a la cima de las estructuras constituidas por vigas de acero, con el fin de rescatar a su querida novia Pauline de las garras de un gran simio de nombre Donkey Kong. Lo gracioso es que, en ese entonces, el plomero que tenía que correr entre las vigas era conocido como "Jumpman" (Hombre que salta), pues su principal característica era saltar los barriles que Donkey le arrojaba. Fue hasta Donkey Kong Jr. cuando se le llamó formalmente Mario, como lo conocemos hasta el día de hoy.



## Mismos oponentes, diferente lugar

El duelo de estos dos titanes se vuelve a presentar, esta vez en el Game Boy Advance. Básicamente, este título es un *remake* del original Donkey Kong, por el estilo del juego y los escenarios; pero Mario vs. Donkey Kong tiene muchos elementos nuevos que lo convertirán en un clásico y, por supuesto, no debe faltar en tu colección.

## Un gorila muy celoso...

La historia de este juego es muy simple y chistosa: resulta que Mario abre una fábrica donde se elaboran diminutos juguetes de cuerda llamados miniMarios (obviamente, basados en su efigie). Donkey Kong, quien espía su trabajo, se percata de que Mario no tiene planes de lanzar un muñeco de Donkey, por lo que se introduce a la fábrica y roba muchos de los juguetes, además de crear un caos total en el complejo. De esta manera, Mario debe pasar los peligros de su propia fábrica para poder recuperar sus pequeños monitos a través de las diferentes áreas de la estructura.



Compañía: NINTENDO
Clasificación: EVERYONE
Desarrollador: NST
Memoria: 32 BITS
Categoría: ACCIÓN
Jugador: 1



# En busca de los juguetes perdidos

Por fortuna, Mario cuenta con las habilidades necesarias para pasar por los diferentes peligros de su propia fábrica. Este personaje puede correr, saltar, levantar objetos y subir plataformas colgándose de algunas partes; además, puede (y debe) activar diferentes *switches* para hacer que trabajen en forma prolongada las bandas, las plataformas y el resto de las máquinas que, antes de convertirse en trampas mortales, hacían juguetes.

## Objetivos dentro del juego

Mario debe pasar de una escena a otra hasta conseguir todos los muñecos robados, por lo que, obviamente, el objetivo principal del juego es recolectar todos los miniMarios de cada escena. También hay tres regalos de distintos colores ocultos a lo largo de cada nivel, si consigues todos antes de terminar cada escena, podrás jugar un mini-juego estilo ruleta; en éstos puedes conseguir vidas, o bien, simplemente no obtener nada. También deberás usar las llaves durante las escenas para diversas situaciones, así que debes cuidarlas bien. Pero no es lo único que debes hacer, hay muchas cosas más que te serán reveladas conforme avances en el juego.



# ¿Lemmings o miniMarios?

Lo más gracioso de este juego es que los miniMarios recolectados durante una escena, ¡te acompañarán a la siguiente! Debido a su tamaño, no podrán realizar todo lo que su "original" hace, por lo que deberás tomar en cuenta esto y saber operar las máquinas para llevarlos sanos y salvos a donde pertenecen.



# Efectos por montones

Tal vez parezca que, por el tipo de juego, **Mario vs. Donkey Kong** no necesita grandes gráficos ni otro tipo de elementos. Nintendo no lo considera así, por lo que este título tiene un gran número de efectos especiales, gráficos bien detallados y muchos extras que lo pondrán a la altura que se merece. Los fondos son muy buenos y no parecen sólo papel tapiz; además, hay transparencias y otros efectos visuales para darle más presencia al juego. También los personajes tienen muchos *frames* detallados, que permiten ver la animación fluida y así puedas gozar de un mejor manejo del personaje.

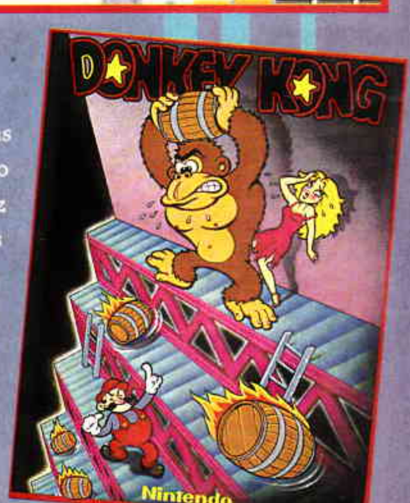


# Las viejas técnicas funcionan

Donkey Kong siempre se ha caracterizado por un elemento clave, el cual ha usado de diversas maneras a lo largo de su vida, nos referimos a los barriles. En este juego, Donkey trae de nuevo su ilimitada dotación de dichos objetos y también otras armas, con el fin de terminar de una vez por todas con los esfuerzos de nuestro plomero favorito.









# ¡Edita tus propios niveles!

Una de las principales razones para recomendar este título es la opción de editar tus propios niveles. Para hacerlo, es necesario que conectes tu **Mario vs. Donkey Kong** a tu Nintendo GameCube; estamos seguros que aquellos veteranos del control y de las palancas estarán tan encantados como nosotros en editar sus propios escenarios estilo Donkey Kong. Lo mejor de todo es que puedes jugarlos en la pantalla de tu televisión con el GCN y guardar la información en tu Memory Card.

# Divertido como ninguno

Seguramente, muchos de los videojugadores (especialmente los de la nueva ola) pensarán que éste es "un juego de Mario más"; que sólo es un *remake* del original Donkey Kong con un par de detalles extras. Déjanos comentarte que este juegazo es muy divertido y te entretiene por horas, lo cual es lo principal en un videojuego. No sólo se trata de un título más, realmente es una gran opción que puedes llevar a todos lados en tu Game Boy Advance. Como ya es tradición, los juegos de Nintendo son recomendables para todas las edades y para ambos géneros, desde luego, **Mario vs. Donkey Kong** no es la excepción. Su excelente *gameplay*, lo dinámico de la acción, sus geniales gráficos y sus minijuegos tan divertidos, lo hacen una joya difícil de ignorar por los conocedores del control.



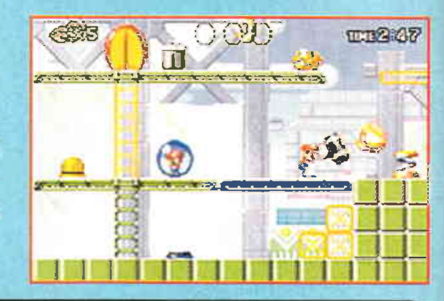
# ¿Mario Kong Jr?

Además de las habilidades normales del fontanero más famoso de los videojuegos, como saltar y correr, ahora Mario tiene otros movimientos para poder hacerle frente a Donkey Kong y a sus letales barriles. Por ejemplo, ahora Mario puede colgarse de las lianas y cadenas del escenario, muy al estilo de Donkey Kong Jr. Tal vez Mario se dio cuenta de sus errores cuando capturó a DK hace muchos años y vio que la habilidad natural de Jr. era muy efectiva; por lo que decidió usarla en este juego. El caso es que, en ocasiones, deberás colgarte de las cadenas para poder llegar a tu objetivo, o bien, para evadir los peligros de cada uno de los escenarios del juego. Recuerda que debes practicar un poco para que te adaptes bien a las nuevas capacidades del buen Mario.



# ¡Simplemente, no te puede faltar!

Después de jugar este excelente título, todos concordamos en que Nintendo creó un juego atractivo, combinando varios elementos que hicieron grandes a varios juegos para ofrecernos no sólo un juego más, sino una gran aventura que no puede faltar en tu colección. Si eres fan de Mario, Donkey o ambos, te lo recomendamos al 100%.



## RANKING

1 — 10

 **ENRAK 9.5**

Estoy fascinado con este juego, hace un rato que no veía a Mario y a Donkey Kong juntos en una aventura. El concepto es de lo más divertido y adictivo; de hecho, éste es uno de esos títulos que deben estar en tu colección. Aunque, como afirma Master, buenos gráficos no son sinónimo de buen juego, el nivel de calidad de Mario vs. Donkey Kong es bastante bueno. Si te gustan los clásicos, no dejes de darle un vistazo a este título.

 **CROW 8.5**

Sencillo y divertido, quizá son las palabras que mejor describen esta nueva faceta de Mario y Donkey, donde el personaje consentido de Nintendo debe rescatar algunos muñecos que Donkey Kong ha sustraído de su fábrica de juguetes. Cabe destacar que los cuadros de animación son muy fluidos y resaltan la acción de todos los personajes, además de usar efectos como transparencias, que aprovechan muy bien las capacidades del Game Boy Advance.

 **PANTEÓN 10**

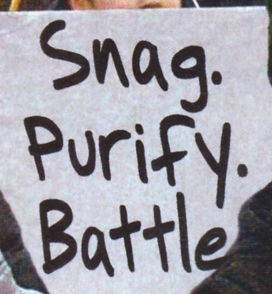
¡Genial! El fabuloso Mario vuelve a la acción contra su viejo y primer adversario, Donkey Kong. No dudo en recomendar este excelentísimo juego a todos los videojugadores, pues, como siempre, Nintendo nos trae una gran opción que cumple con los principios básicos de los videojuegos: entretener y divertir. ¡Y todavía va más allá!, ya que me pareció espectacular el concepto de los "Mario-Lemmings".

 **MASTER 10**

En esta época en la que algunas compañías nos quieren hacer creer que "buenos gráficos" es sinónimo de "buen juego", Nintendo nos presenta este magnífico título para recordarnos que lo más importante en un videojuego siempre es la diversión. Sin duda, Mario vs. Donkey es un juegazo que ningún fan de los videojuegos debe perderse. Es preferible un juego lleno de calidad, en lugar de un título malo con gráficos buenos.

The Pokémon Company

Nintendo




GOOD IS GREAT!

SAVE THE POKéMON™

GOTTA SAVE 'EM ALL

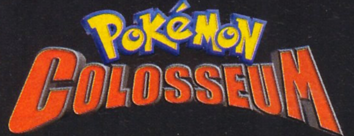
Una maligna organización ha convertido a los Pokémon en malvados, ¡nadie está contento con esto! Consíguelos de vuelta, fortalece sus espíritus, y úsalos en batalla para volverlos buenos en el primer RPG Pokémon en 3D. ¡Importa tus Pokémon de Ruby y Sapphire en peleas de épicas proporciones!








Mild Fantasy Violence








NINTENDO GAMECUBE™

El mundo de Pokémon ha adquirido una imagen totalmente nueva con Pokémon Colosseum para el Nintendo GameCube. Aunque seas un principiante o un veterano, hay algo para ti en Orre.

GET CONNECTED

# POKÉMON® COLOSSEUM

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Violencia-Fantasía



## DOS JUEGOS, UN DISCO

Hay dos formas de jugar **Pokémon Colosseum.** Puedes checar el extenso RPG en el modo de historia, o entrar al modo de batalla y enfrentar a otros entrenadores con todas tus fuerzas. Si intentas el modo de batalla, tienes dos opciones. Elige Battle Now para una rápida batalla solo, o selecciona Colosseum Battle para entrar a un torneo. Si elegiste el segundo, necesitarás un equipo de Pokémon purificados del modo de historia o un equipo ya existente de las versiones Ruby o Sapphire.







El Story Mode contiene elementos tradicionales de los RPG, con exploración de lugares y locaciones. Battle Mode es una serie de batallas "uno contra uno", en el que tus Pokémon libran enfrentamientos a la vista de los fans.

## ¡A PELEAR! ¡A PELEAR!

Antes de que encares los retos de los modos de batalla, hay un par de cosas que seguramente querrás saber. Primero, pon atención a las reglas. Los primeros cuatro coliseos están limitados a los Pokémon de nivel 50 o menor, y los otros cuatro están abiertos a todos los niveles. Además, hay regulaciones para el uso de ciertos movimientos e *items*, entre otros (usa la opción Check Rules para que consultes tus dudas). Una vez que estés listo, registra a tu equipo en el menú Register Pokémon y prepárate para pelear. Puedes usar tres o cuatro Pokémon, según el modo que elijas.




### Ve Solo o Con Tus Amigos

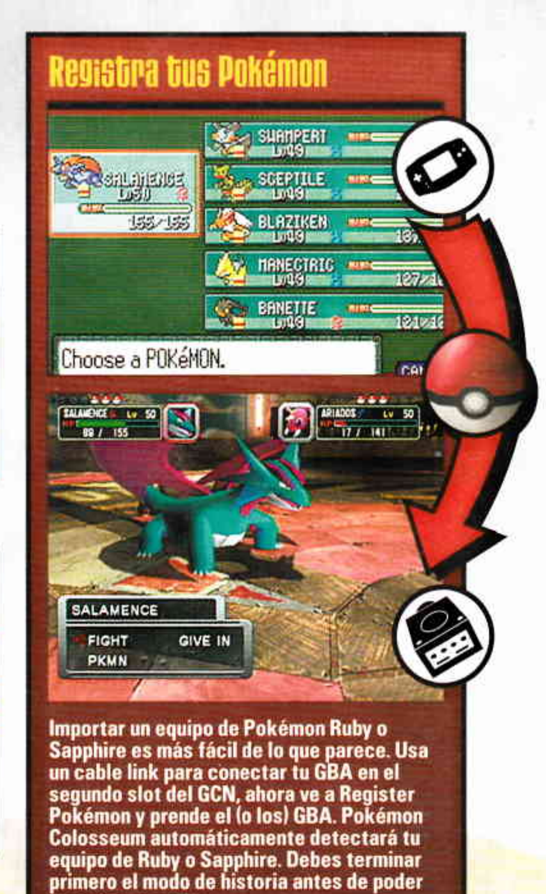






Tú no estás limitado a pelear siempre contra la computadora en Battle Mode, puedes retar a tus amigos humanos. Para lograrlo, usa un cable de conexión de GCN a GBA y elige el modo Gang Battle, ¡pueden competir hasta cuatro amigos!

### Registra tus Pokémon




Importar un equipo de Pokémon Ruby o Sapphire es más fácil de lo que parece. Usa un cable link para conectar tu GBA en el segundo slot del GCN, ahora ve a Register Pokémon y prende el (o los) GBA. Pokémon Colosseum automáticamente detectará tu equipo de Ruby o Sapphire. Debes terminar primero el modo de historia antes de poder importar tu equipo.

## LA HISTORIA DE TU VIDA

Cuando entras en Story Mode, debes prepararte para un mundo Pokémon muy distinto al que ya has visto. El juego se lleva a cabo en la tierra de Orre, un paraje desértico tan remoto y desolado, que los Pokémon salvajes son muy raros. Eres un antiguo miembro de la malvada organización conocida como Team Snagem. Conforme progreses en el juego, usarás tus habilidades para escabullirte para rescatar a los Shadow Pokémon de sus entrenadores. Debes abrir la puerta a los corazones de los Shadow Pokémon, al usarlos en batalla. Cuando el corazón de un Shadow Pokémon se ha abierto del todo, puedes llevarlo a un lugar secreto y purificarlo.

### Tu equipo de inicio






Umbreon es un Pokémon de tipo Dark con fuertes niveles defensivos, pero bajos de ataque. Estas cualidades lo convierten en un buen Pokémon para usar, si lo que quieres es capturar un Shadow Pokémon (mientras más bajo sea su HP, será más fácil de capturar, pero no debes noquearlo). Umbreon es super-efectivo contra los Pokémon tipo Psychic y Ghost, y débil contra los de tipo Flying y Bug.

Espeon Nv. 25 PSY



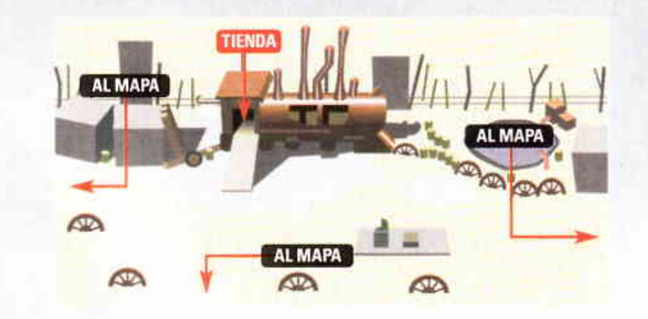
Espeon es un Pokémon de tipo Psychic con un buen nivel general, sobre todo en la defensa y los ataques especiales. Su movimiento Confusion acabará con la mayoría de los Pokémon, así que úsalo para atacar a los Pokémon comunes, mientras Umbreon ataca a los Shadow Pokémon. Si Umbreon tiene problemas, el movimiento Helping Hand de Espeon lo ayudará. Espeon es fuerte contra los Pokémon tipo Fighting y Ground, y débil contra los Dark.

# EL OUTSKIRT STAND

Empiezas el modo de historia en un desolado lugar llamado Outskirt Stand. No hay nadie, excepto un tabernero, un par de sujetos y un entrenador; puedes ver los reportes de la televisión si lo deseas. Después de platicar con la gente, dirígete afuera para enfrentar a Rider Willie en una pelea.




Rider Willie es el primer entrenador en pelear contigo. Todas las batallas en el modo de historia son dobles, así que usarás dos Pokémon al mismo tiempo. La manera de ganar es hacer combos, como usar Helping Hand y enseguida de Bite.




## Cómprale al tabernero




La segunda ocasión que visites el Outskirt Stand, la tienda del tabernero tendrá los *items* listados a la derecha.

### Tienda

| Artículo | Precio |
|---|---|
| Antidote | 100 |
| Burn Heal | 250 |
| Ice Heal | 250 |
| Awakening | 250 |
| Paralyze Heal | 200 |
| Great Ball | 600 |
| Poké Ball | 200 |
| Full Heal | 600 |

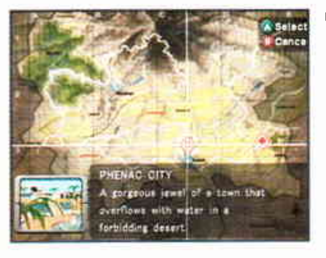
Si compras 10 Poké Balls a la vez, ganarás una Premier Ball. Cuando la tengas, aumenta tus posibilidades de capturar Pokémon al comprar sólo Great Balls. El inventario cambia, así que regresa frecuentemente.

# PHENAC CITY

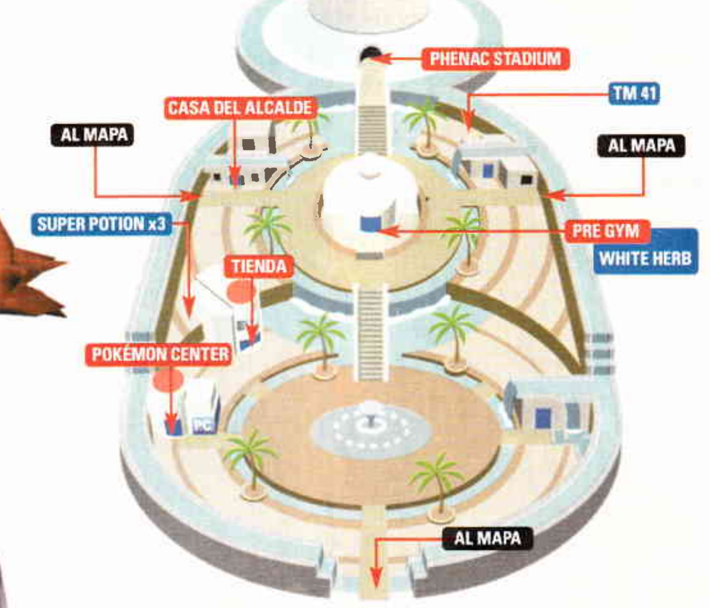
Después de que hayas hablado con todas las personas en Outskirt Stand, súbete a tu vehículo y dirígete a Phenac City. Aquí encontrarás un par de secuestradores y a su víctima, una joven con un talento secreto. Salva a la chica para que obtengas una compañera y empieza a explorar la maravillosa Phenac City. Ahí hay mucho que ver y hacer, ve al Pokémon Center y salva tu juego.




Antes de que puedas nombrar a tu compañera, debes derrotar a los secuestradores en batalla. Usa el movimiento Confuse de Espeon para causarles daño a los Pokémon del enemigo.




Cuando dejes Phenac City, accederás al mapa. De aquí, puedes usar tu moto para visitar cualquiera de los sitios disponibles. No habrá muchos lugares al principio, pero después podrás visitarlos conforme progreses en el juego.



## Conoce al alcalde



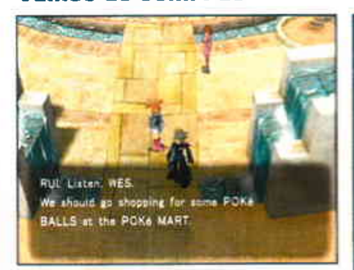






Dirígete a la casa del alcalde y habla personalmente con él, quien te prometerá iniciar una investigación por el intento de secuestro y te mostrará su casa. Después, entra en el Phenac Stadium y explóralo. Cuando te vayas, un par de sujetos del Team Snagem te asaltarán. Usa Confuse y Bite para que muerdan el polvo.

## Vamos de compras




The guy that runs the OUTSKIRT STAND used to sell them before. But you have to keep that a secret.

### Tienda (1er. piso)

| | |
|---|---|
| Potion | 300 |
| Super Potion | 700 |
| Antidote | 100 |
| Burn Heal | 250 |
| Ice Heal | 250 |
| Awakening | 250 |
| Paralyze Heal | 200 |
| Full Heal | 600 |

### Tienda (2do. piso)

| | |
|---|---|
| Guard Spec | 700 |
| Dire Hit | 650 |
| X Attack | 500 |
| X Defend | 550 |
| X Speed | 350 |
| X Accuracy | 950 |
| X Special | 350 |

Tu compañera no te dejará salir de Phenac City hasta que hables con la mujer que está en el Pokémon Mart o con el hombre que está subiendo las escaleras; aquí puedes adquirir muchas cosas. Una vez que hayas comprado, regresa a Outskirt Stand y recoge unas Poké Ball gratis, y vuelve a Phenac City.

## Locura de Miror




Regresa por donde vive el alcalde y ten tu primer encuentro con un sujeto peinado a la "afro" llamado Miror B. Después de que muestre sus pasos de baile, te dejará en manos de su Peon, Trudly. El equipo de Trudly te mostrará al primer Shadow Pokémon que verás. Checa la barra de la derecha para obtener más información.

## Recorrido por Phenac






El Pokémon Center de Phenac es el lugar para que descansen los entrenadores. Además de poder curar a tus Pokémon, podrás acceder a una PC para manejar tu equipo y salvar tu progreso.






Hay pocos entrenadores en Phenac City. Si peleas contra ellos y ganas, conseguirás dinero. También visita el Pre Gym y elimina los cuatro entrenadores, si los derrotas, obtendrás una valiosa White Herb. Regresa a retar al líder cuando tengas seis Pokémon purificados.

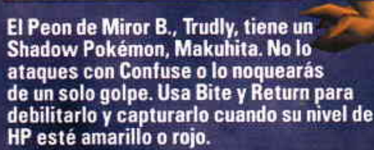
## Conoce a los Shadows

Cuando regreses a Phenac City con las Poké Balls en tu mano, tendrás tu primer encuentro con un Shadow Pokémon. Sigue leyendo para que conozcas más acerca de estos misteriosos Pokémon y cómo puedes ayudarlos.

### Observa y captura

Los Shadow son Pokémon normales a los que les han cerrado su corazón, convirtiéndolos en máquinas de pelear sin sentido. Tu compañera tiene la habilidad de identificar a estos Pokémon durante la batalla. Cuando ella descubre a uno, es tu deber capturarlo, quitándoselo al entrenador. Disminuye su HP (usar efectos de estatus ayudará también) y utiliza una Poké Ball para capturarlos.



El Peon de Miror B., Trudly, tiene un Shadow Pokémon, Makuhita. No lo ataques con Confuse o lo noquearás de un solo golpe. Usa Bite y Return para debilitarlo y capturarlo cuando su nivel de HP esté amarillo o rojo.



Makuhita Nv. 30 FTG
Miror B. Peon: Trudly






## Elige sabiamente

**Los Shadow Pokémon que tienen los entrenadores en Phenac City son los primeros de Pokémon Gold y Silver. Sólo uno se unirá a ti, así que piénsalo bien.**




## Usando y Purificando a un Shadow Pokémon

Cuando tengas por primera vez a un Shadow Pokémon, la puerta a su corazón estará cerrada. Conforme lo uses en batalla, la puerta se abrirá lentamente. Cuando el proceso se complete, podrás purificar al Pokémon en la Relic Stone y será normal de nuevo, podrá ganar experiencia y aprender movimientos. El corazón cerrado está representado por un contador (Heart Gauge), dividido en cinco segmentos. Para ver el contador de un Pokémon, ve a la sección de Pokémon en el menú, seleeciona la pregunta y elige sumario; el corazón aparecerá debajo de los estatus. Al principio, un Shadow Pokémon sólo sabrá el movimiento Shadow Rush, pero a medida que el contador se vacíe, aprenderá nuevos movimientos. Cuando hayas purificado al Pokémon, el Shadow Rush será reemplazado.




**Los Shadow Pokémon comúnmente entran en estado Hyper conforme el Shadow Rush haga más daño. Usa el comando Call para despabilarlos, ésta es una buena una opción para abrir sus corazones.**

## Los Entrenadores de Duel Square




**Seis de los entrenadores en Duel Square tienen Shadow Pokémon en sus equipos. Procura enfocarte en los que traen a Misdreavus, Flaaffy y Noctowl. Estos Pokémon aprenderán movimientos que afectan a los estatus (como Paralyze) de sus oponentes, haciéndolos más fáciles de capturar. Si accidentalmente noqueas a un Shadow Pokémon, no te preocupes, sólo entra a un edificio y sal de nuevo, para que el entrenador pelee de nuevo (esto aplica sólo para los de Duel Square).**

## Sólo puede ser uno



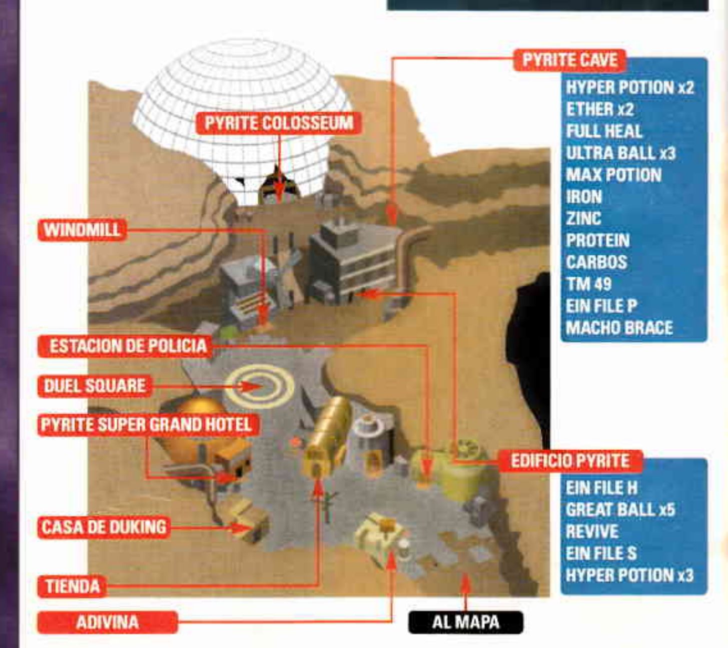

Después de limpiar la casa del alcalde, tienes que dejar Phenac City. Pero hay un problema, cada salida está bloqueada por un entrenador. Todos tienen un Shadow Pokémon distinto. Debes decidir cuál es el que quieres antes de iniciar la batalla.
El entrenador azul tiene a Croconaw, el rojo trae a Quilava y, por último, el que viste de verde usa a Bayleef.

# PYRITE TOWN

Cuando hayas dejado Phenac City, dirígete a Pyrite Town. Es una frontera sin ley que sólo tiene una regla: ¡el entrenador más fuerte es el rey! Visita las tiendas locales para comprar lo necesario, después dirígete a Duel Square y habla con la gente. Si tus Pokémon necesitan curarse, quédate en el Pyrite Super Grand Hotel, pagando 100 Poké Dollars la noche.

### Tienda

| Artículo | Precio |
|---|---|
| Hyper Potion | 1,200 |
| Super Potion | 700 |
| Full Heal | 600 |
| Revive | 1,500 |
| Antidote | 100 |
| Burn Heal | 250 |
| Ice Heal | 250 |
| Awakening | 250 |
| Paralyze Heal | 200 |

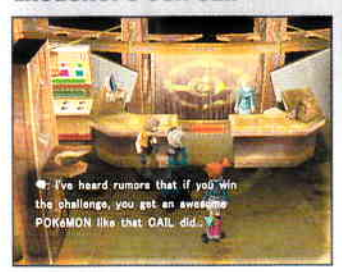



## Tienes que estar en la plaza



Hay una larga área conocida como Duel Square en Pyrite Town. Si hablas con alguno de los entrenadores aquí, inmediatamente querrán pelear contigo. Además de ganar experiencia y muchos Poké Dollars, también puedes quitarles sus Shadow Pokémon (checa la barra de información a la izquierda). Una vez que derrotes a los entrenadores, podrás pelear con ellos de nuevo si lo deseas.

## Encuentro con Cail




Cuando hayas derrotado a los entrenadores de la plaza, dirígete al norte y visita el Pyrite Colosseum. No podrás entrar a ninguna competencia todavía, pero te enterarás de un sujeto llamado Cail, cuando hables con otro individuo detrás del escritorio. Después de que platiques con este último, regresa a la entrada del pueblo, reta a Cail a una batalla y roba su Shadow Pokémon, un tierno Furret.

## Obtén el engrane







Ve a hablar con Duking, la cabeza de Pyrite Town. Él no te hablará hasta que descubras el escondite de su hijo, quien se oculta detrás del librero. Después de que cheques la guarida secreta, camina al norte del molino para que veas un cinema en el que un ladrón roba un engrane. Deja el pueblo y ve al lote de construcción para encontrar el engrane, ahora regrésalo al molino.

## Enfrenta a los entrenadores




Una vez que el molino esté trabajando de nuevo, podrás entrar al torneo del Pyrite Colosseum. Enfrentarás a cuatro entrenadores seguidos y, si puedes eliminarlos, ganarás una TM y un Shadow Pokémon. Ninguno de los entrenadores es difícil (Umbreon y Espeon podrán con ellos fácilmente), así que aprovecha la oportunidad de purificar algunos de tus propios Shadow Pokémon.

## ¡Díganle a Miror B. que aquí vengo!





Después de que ganes la batalla en el coliseo, serás llevado al edificio Pyrite para recibir un Shadow Pokémon. Los mafiosos están detrás de ti, así que tu único premio será una batalla. Pelea tu camino hasta la cima del edificio, enfrentando a quien trate de detenerte (toma los *items* que se encuentran en los cofres). Cuando llegues al techo, pelearás con entrenadores que tienen Shadow Pokémon. Rescátalos y procede a Pyrite Cave para que puedas salvar al Pokémon secuestrado de Duking. La entrada a la caverna está a mano derecha del techo y se encuentra custodiada por Hunter Doken. Una vez que lo derrotes y obtengas a su Qwilfish, regresa al *lobby* y salva antes de que entres en la tenebrosa caverna de Pyrite Town.

## Cail, el Rogue

**Cail tiene un equipo de Pokémon fuerte, incluido un Furret que podrás reclamar como tuyo. Si regresas más tarde a retarlo, su equipo será más poderoso.**


Furret Nv. 33 NRM
Rogue Cail

## La comunidad del edificio


Yanma Nv. 33 BUG FLY
Cipher Peon Nore


Remoraid Nv. 20 WTR
Miror B. Peon Reath


Mantine Nv. 33 WTR FLY
Miror B. Peon Ferma

Qwilfish Nv. 33 WTR PSN
Hunter Doken

**El primer Shadow Pokémon, Yanma, está situado en el lobby del edificio Pyrite. No enfrentarás a ninguno de los demás hasta que llegues al último piso, pero encontrarás varios entrenadores ansiosos de pelear contigo. Es fácil noquear a Remoraid por accidente, así que usa ofensivas débiles o ataca su estatus.**

## La gente de la caverna


Meditite Nv. 33 FTG PSY
Rider Twan

Dunsparce Nv. 33 NRM
Rider Sosh

Swablu Nv. 33 NRM FLY
Hunter Zalo

**Hay tres entrenadores con Shadow Pokémon en la caverna. Al contrario de los del edificio, no todos te atacarán por contacto visual, debes hablar con ellos si quieres iniciar una batalla con alguno de los entrenadores.**

## Miror Man

Miror B. es el primer jefe real al que te enfrentarás. Él ha conformado un equipo fuerte que incluye un Shadow Pokémon especial: Sudowoodo. Evita usar Pokémon tipo Water, Grass, Fighting o Steel, pues podrías noquearlo.




**La estrategia de Miror B. es empezar con Rain Dance, a partir de aquí, él usa su Ludicolo, pues gana HP en cada turno. Atácalo con movimientos Flying y Bug.**

Sudowoodo Nv. 35 RCK
Cipher Admin. Miror B.

**Después de que derrotes a Miror B., Duking te dará su Plusle. Regresa a la cárcel antes de salir del pueblo y obtendrás una TM.**

Plusle Nv. 13 ELC
Duking

# AGATE VILLAGE

Tu siguiente parada es Agate Village, donde vive el abuelo de tu compañera. También es donde está situada la Relic Stone, una roca mítica que puede purificar a los Shadow Pokémon una vez que las puertas de sus corazones se hayan abierto.

## Tienda

| Tienda | |
|---|---|
| Hyper Potion | 1,200 |
| Super Potion | 700 |
| Full Heal | 600 |
| Revive | 1,500 |
| HP Up | 9,800 |
| Protein | 9,800 |
| Iron | 9,800 |
| Carbos | 9,800 |
| Calcium | 9,800 |
| Zinc | 9,800 |
| Joy Scent | 600 |
| Excite Scent | 800 |
| Vivid Scent | 1,200 |

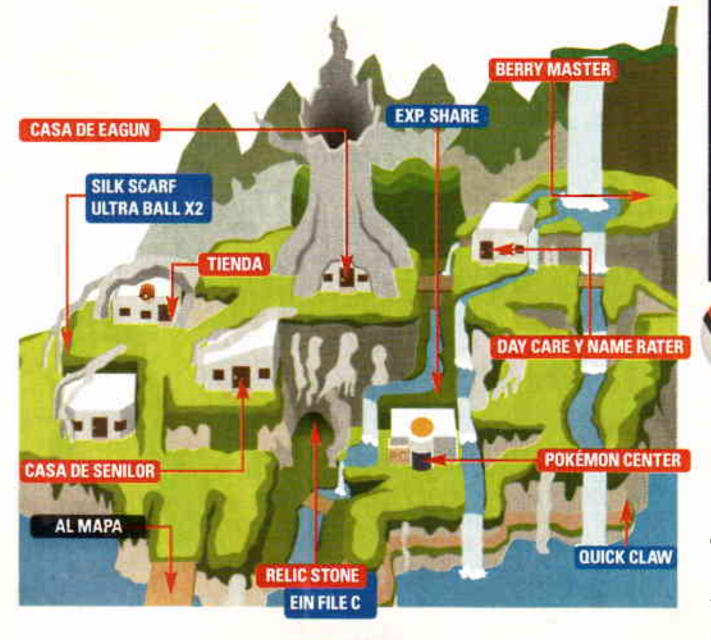
Da una vuelta alrededor del pueblo, ahora dirígete a la casa de Eagun y habla con sus abuelos. Tan pronto como la reunión inicie, alguien llegará a la casa con noticias acerca de forasteros en Relic Forest, Eagun se irá y debes seguirlo. Toma el camino a la izquierda del Pokémon Center y entra en la caverna.

## Haz tuya la Relic Stone






El maloso en la Relic Stone, Cipher Peon Skrub, no es difícil, usa tus Pokémon con sus corazones abiertos y fuertes movimientos. Una vez que hayas derrotado a Skrub, Eagun te informará acerca de Celebi. Regresa y habla con Senilor acerca de ese misterioso Pokémon, y ve a la casa de Eagun para que recibas la Small Tablet. Ahora podrás purificar a los Pokémon.




## La gente y los servicios



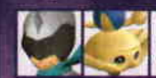




Hay mucho que ver en Agate Village. Además de tener útiles servicios como el Berry Master (quien te dará Berries gratis) y el Day Care (donde puedes dejar a tus Pokémon para ganar experiencia o cambiar el nombre de los ya purificados), puedes encontrar muchos ítems dispersos en el suelo. Recoge la Silk Scarf de la pequeña cueva en la parte izquierda de la villa, ahora dirígete la parte media del mapa y toma el Exp. Share. (Busca el sendero oculto detrás de la casa del abuelo y ve al este, hacia la zona central del mapa.)

## Batalla en la Relic Stone

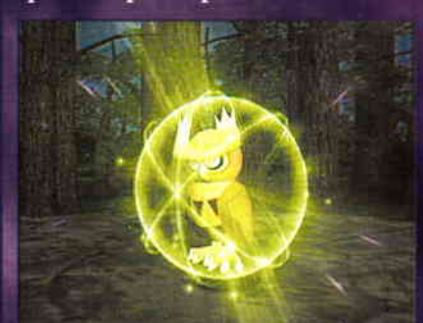
Eagun perderá la pelea contra el sujeto en la Relic Stone, así que deberás intervenir. Debilita a su Hitmontop y luego captúralo, sin usar ataques Flying o Psychic.



Hitmontop Nv. 38 FTG
Cipher Peon Skrub

## Fuera de las sombras

Cuando obtengas la Small Tablet de los abuelos de tu compañera, podrás finalmente purificar a tus Shadow Pokémon. Cualquier Pokémon con el contador vacío, será elegible para la purificación. Párate enfrente de la Relic Stone y presiona el botón A, ahora selecciona cualquier Pokémon en tu equipo. Puedes purificar sólo uno a la vez, pero podrás usar la Relic Stone cuantas veces quieras, así que no te preocupes.



Cuando la purificación se haya completado, un Pokémon perderá el Shadow Rush y aprenderá un nuevo movimiento. También será recompensado con toda la experiencia que haya ganado como Shadow Pokémon. Visita al Name Rater en el Day Care para cambiarle el nombre.

# LA HISTORIA CONTINÚA...

Apenas hemos comenzado a experimentar el mundo de Pokémon Colosseum, ahora podrás purificar a los Shadow Pokémon. A partir de este momento, empiezan los buenos tiempos. Mantente alerta, una vez que termines el juego en Story Mode, ¡podrás importar a tus Pokémon de Ruby y Sapphire y usarlos en el Battle Mode!

# Técnicas Pokémon: todo lo que necesitas saber

Si ya conoces el universo Pokémon, podrás pasar por alto estas dos páginas. Si por el contrario, Pokémon Colosseum es el primer juego de la serie que haz checado, necesitarás una rápida lección acerca de lo básico. El sistema de batallas Pokémon es muy simple y fácil de aprender al principio, pero después aumenta la complejidad. Antes de participar en una batalla, lee lo siguiente, pues te será de gran utilidad.

## Estatus de tu Pokémon

Cada Pokémon tiene un número alrededor de seis áreas. Mientras más alto sea el número, más poderoso será el Pokémon. Algunos tipos tienen más poder en ciertas áreas; por ejemplo, los Flying tienen buena velocidad.




### Ataque
Mientras mayor sea la ofensiva de un Pokémon, hará más daño con un ataque físico (marcado con negro en la gráfica).

### Ataque especial
Conforme más alto sea el ataque de un Pokémon, causará más daño con uno especial (marcado con negro en la gráfica).

### Velocidad
Mientras mayor sea la velocidad del PKMN, tendrá más posibilidades de atacar primero.

### Defensa
Si tiene un nivel de defensa alto, podrá resistir mejor los ataques de tipo físico.

### Defensa especial
De igual manera, mientras mayor sea su defensa especial, soportará más los ataques de ese mismo tipo (especiales).

### Hit Points
Los Pokémon pierden Hit Points (HP) cuando son atacados. Si a un Pokémon se le acaban sus HP, será noqueado.

## Tipos de Pokémon

Cada Pokémon tiene un tipo y algunos, dos. (Todos los movimientos también tienen diferentes tipos.) Usa la siguiente gráfica para que conozcas las probabilidades en batalla. Cuando un tipo de movimiento es efectivo contra el Pokémon del oponente, tu daño se multiplicará (checa abajo).

### Tipo de Pokémon del oponente

■ Ataque físico (negro)
■ Ataque especial (verde)

| Tu tipo de ataque | NORMAL | FIRE | WATER | ELECTRIC | GRASS | ICE | FIGHTING | POISON | GROUND | FLYING | PSYCHIC | BUG | ROCK | GHOST | DRAGON | DARK | STEEL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NORMAL | | | | | | | | | | | | | – | = | | | – |
| FIRE | | – | – | | + | + | | | | | | + | – | | – | | + |
| WATER | | + | – | | – | | | | + | | | | + | | – | | |
| ELECTRIC | | | + | – | – | | | | = | + | | | | | – | | |
| GRASS | | – | + | | – | | | – | + | – | | – | + | | – | | – |
| ICE | | – | – | | + | – | | | + | + | | | | | + | | – |
| FIGHTING | + | | | | | + | | – | | – | – | – | + | = | | + | + |
| POISON | | | | | + | | | – | – | | | | – | – | | | = |
| GROUND | | + | | + | – | | | + | | = | | – | + | | | | + |
| FLYING | | | | – | + | | + | | | | | + | – | | | | – |
| PSYCHIC | | | | | | | + | + | | | – | | | | | = | – |
| BUG | | – | | | + | | – | – | | – | + | | | – | | + | – |
| ROCK | | + | | | | + | – | | – | + | | + | | | | | – |
| GHOST | = | | | | | | | | | | + | | | + | | – | – |
| DRAGON | | | | | | | | | | | | | | | + | | – |
| DARK | | | | | | | | | | | + | | | + | | – | – |
| STEEL | | – | – | – | | + | | | | | | | + | | | | – |

## Multiplica el daño

- Para calcular el daño final multiplicado, investiga cuáles multiplicadores aplican, ahora resuelve la operación junta.
- Para averiguar qué tipos de ataques debes usar contra un Pokémon defensor, checa su tipo en la columna y observa cuál ataque le causa x2 (+), medio daño (-) o no daño (=).
- Contra un Pokémon que tenga dos tipos, usa la gráfica para ver qué multiplicadores de daño aplican, ahora multiplícalos juntos.
- Cuando un Pokémon ocasiona un Crital Hit, causa el doble de daño.

x2 El daño + ataque

x2 Daño Critical Hit

x1.5 Daño si el ataque es el mismo que el Pokémon atacante

x0.5 El daño – ataque

x0 El daño = ataque

### Ataque físico
Mientras más alto sea el estatus de ataque del Pokémon atacante, ocasionará mayor daño físico. Conforme más alto sea el estatus de defensa de un Pokémon defensor, menor daño sufrirá.

### Ataque especial
Mientras más alto sea el ataque especial de un Pokémon atacante, causará más daño especial. Si tiene mayor estatus de defensa especial, menos daño sufrirá por ataques especiales.

## Estatus de movimientos

Al igual que en los Pokémon, los movimientos tienen diferentes categorías estadísticas. Es decir que los movimientos con mayor número serán mejores, pero el más efectivo será determinado según la situación.

### Poder Básico de Ataque (BA)

BA determina la cantidad de daño que un movimiento puede causar. Por lo común, los movimientos débiles tienen un bajo BA, mientras que los fuertes, un gran BA. Será más efectivo si usas Pokémon con movimientos con alto BA, para que trabajen junto al estatus de ataque y ataque especial.

### Puntería (AC)

La puntería de un movimiento determina la probabilidad de que el ataque se concrete sin fallar. Los movimientos débiles normalmente tienen alto AC, mientras que los fuertes, bajo AC. Algunos movimientos pueden elevar la evasión o bajar la puntería de los Pokémon del oponente.

### Puntos de Poder (PP)

Los PP indican cuántas veces un Pokémon puede usar un movimiento. El número permanece de batalla en batalla, así que si tienes un movimiento con 10 PP y lo utilizas ocho veces; sólo podrás usarlo dos veces más en el siguiente combate. Puedes recuperar los PP en un Pokémon Center o con *items*.

## Gana experiencia

Los Pokémon ganan experiencia (EXP) al participar en las batallas. No necesitan pelear, simplemente estar en el campo de batalla. Si quieres que un Pokémon gane mucha experiencia, manténlo como primero o segundo en tu equipo para que esté en combate.




Cuando tu Pokémon gana suficiente experiencia, subirá de nivel y todos sus estatus recibirán un incremento.

## Coordinaciones de tipos / Estrategias ofensivas y defensivas

Hay dos estrategias de batalla principales. Un equipo orientado a la ofensiva tratará de tener coordinación a favor de sus ataques. Un equipo orientado a la defensiva, procurará cambiar a los Pokémon que resistan mejor el daño de su oponente. Nota la diferencia entre los tipos de Pokémon y de los movimientos. Si un Pokémon tipo Fire ataca con un movimiento Ice a un Pokémon Ice, no causará mucho daño, no importando si lo usó un Fire.




La estrategia ofensiva trabaja bien si conoces los movimientos que causan mayor daño, para acabar con la pelea rápidamente. Aunque sufran daño, el objetivo es acabar con la batalla lo más pronto posible.




La estrategia defensiva usualmente prolonga un encuentro. Los cambios de estatus son efectivos con este tipo de estrategia, al igual que los movimientos que suben la defensa, defensa especial y evasión.

## Condiciones de los estatus

Algunas veces tu Pokémon será impactado con una condición de estatus (o puedes causárselo a los Pokémon del oponente). La mayoría de las condiciones duran de dos a seis turnos. Aquí te mencionamos las más comunes, pero puedes enfrentar otras como Attract o Flinch. Las condiciones se pueden curar con berries, en un PC, etc.

| Condición | Efecto en el Pokémon defensor |
|---|---|
| BURN | Pierde fuerza de ataque y HP en cada turno. |
| CONFUSE | Algunas veces se ataca a sí mismo y no al objetivo. |
| FREEZE | No puede ejecutar movimientos. |
| PARALYZE | No ejecuta movimientos 25% de las veces. |
| POISON | Debilita el ataque y el HP en cada turno. |
| SLEEP | No puede atacar. |

Un Pokémon no puede sufrir múltiples condiciones de estatus, excepto cuando está confundido. Usar Confuse y una segunda condición son una buena estrategia. Las condiciones de estatus también facilitan capturar a un Shadow Pokémon.

## Technical Machines e *items* mantenidos

Tu Pokémon puede aprender nuevos movimientos, ya sea en Story Mode o por medio de las Technical Machines (TM). Recuerda, no todos lo hacen. Además, cada uno de ellos tiene la capacidad de sostener un *item* en batalla y algunos desaparecen después de usarse, otros no.



Los TM sirven para una sola vez, así que piensa cuidadosamente antes de asignárselo a algún Pokémon. Recibirás un par al principio de Story Mode; consérvalos hasta que estés seguro de tu equipo.



Algunos items sostenidos incrementan tu estatus. Por ejemplo, Soft Sand incrementa el poder de los movimientos tipo Ground. Si tiene un PKMN Ground, con movimientos Ground, ¡será megapoderoso!




Otros items sostenidos curan las condiciones de estatus. Muchos de estos items, como las Berries o Potions, sirven una sola vez; pero algunos como White Herb puedes utilizarlos muchas veces.



## Los básicos y mucho más

Muy pronto seguiremos la huella de este espectacular juego; así que mantente al pendiente y procura practicar mucho, ¡para convertirte en el entrenador Pokémon más fuerte de todos los tiempos!

¿quién eres?



En la cara de lo imposible, un guerrero se mantiene solo. Finalmente, la historia oculta detrás de los eventos que marcaron el destino de Samus y forjaron su determinación, es revelada en Metroid®: Zero Mission. Solamente para Game Boy Advance.




Fantasy Violence










GAME BOY ADVANCE




# SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM

**Es un año muy ocupado para Scooby y sus amigos, pues no sólo regresan a la pantalla grande en *Scooby-Doo! 2*, sino también al GCN y al GBA con nuevas aventuras por parte de Warner Bros. Interactive y THQ.**








## Todos a bordo de la máquina misteriosa

Alguien ha revivido a los muertos, desencadenando una invasión de monstruos en la aldea y perturbando los comercios locales. El simpático danés y sus amigos han sido contratados para descubrir al culpable. Tu misión será tomar el control de Scooby y Shaggy, mientras exploran cinco grandes locales, obteniendo pistas y consumiendo algunas Scooby-galletas. Para ayudarte, te proporcionaremos algunos mapas de los dos primeros episodios para que encuentres sus bonus.

## Disfrázate

Scooby y Shaggy pueden interactuar con muchos elementos de los escenarios, como cajas o escaleras. Resuelve los acertijos empujando o jalando varios objetos (igual que en Resident Evil).

Disfrázate con determinados trajes para evadir a los fantasmas. Toma en cuenta que Scooby puede cruzar por pequeños pasajes para descubrir elementos secretos.

### Busca las pistas



Puedes obtener pistas en lugares difíciles de alcanzar, como en las cajas o libreros. Al encontrar alguna, llévasela a Velma para que ella la interprete.

### Sal a comer



Cinco ingredientes del sándwich están dispersos a través de cada nivel. Búscalos en esquinas oscuras o en los clósets. Júntalos para activar un minijuego.

### Tomb of Doom



Varias páginas del Tomb of Doom están dispersas en el juego. Una vez que encuentres una página, puedes atrapar a los monstruos que se le asocien.

# La cacería de Hambridge

En el primer episodio, explorarás por completo la librería. El mapa de abajo te muestra la ubicación de los accesorios. Reúne primero todos los elementos marcados en púrpura y, cuando regreses, toma los rojos.

## ICONOS DEL MAPA

- Salva tu juego
- Disfraces
- Scooby-galletas
- Caja de galletas
- Llave
-  Pista
-  Cráneo
- Tomate
- Jamón
- Lechuga
- Mayonesa
- Pepino
- Página
- Lentes de Velma

## Lista

- ☐ Encuentra la vieja librería.
- ☐ Toma la llave para el ático.
- ☐ Shaggy debe seguir a Scooby.
- ☐ Encuentra el escondite falso de los fantasmas.
- ☐ Regresa al lobby.
- ☐ Busca los lentes de Velma.
- ☐ Captura a todos los fantasmas del sótano.
- ☐ Captura a todos los fantasmas de la librería.



# Locura en las películas

El segundo episodio es más interactivo. Mantén un ojo abierto en cada parte del juego. Cuando te aproximes al estudio que está a la mitad del nivel, presiona las piezas cercanas para crear pasillos.

## ICONOS DEL MAPA

- Salva tu juego
- Pista
- Fusible
- Engrane
- Disfraces
- Cráneo
- Queso
- Scooby-galleta
- Huevo
- Lechuga
- Caja de galletas
- Mostaza
- Página
- Llave
- Rueda
- Jamón





## Lista

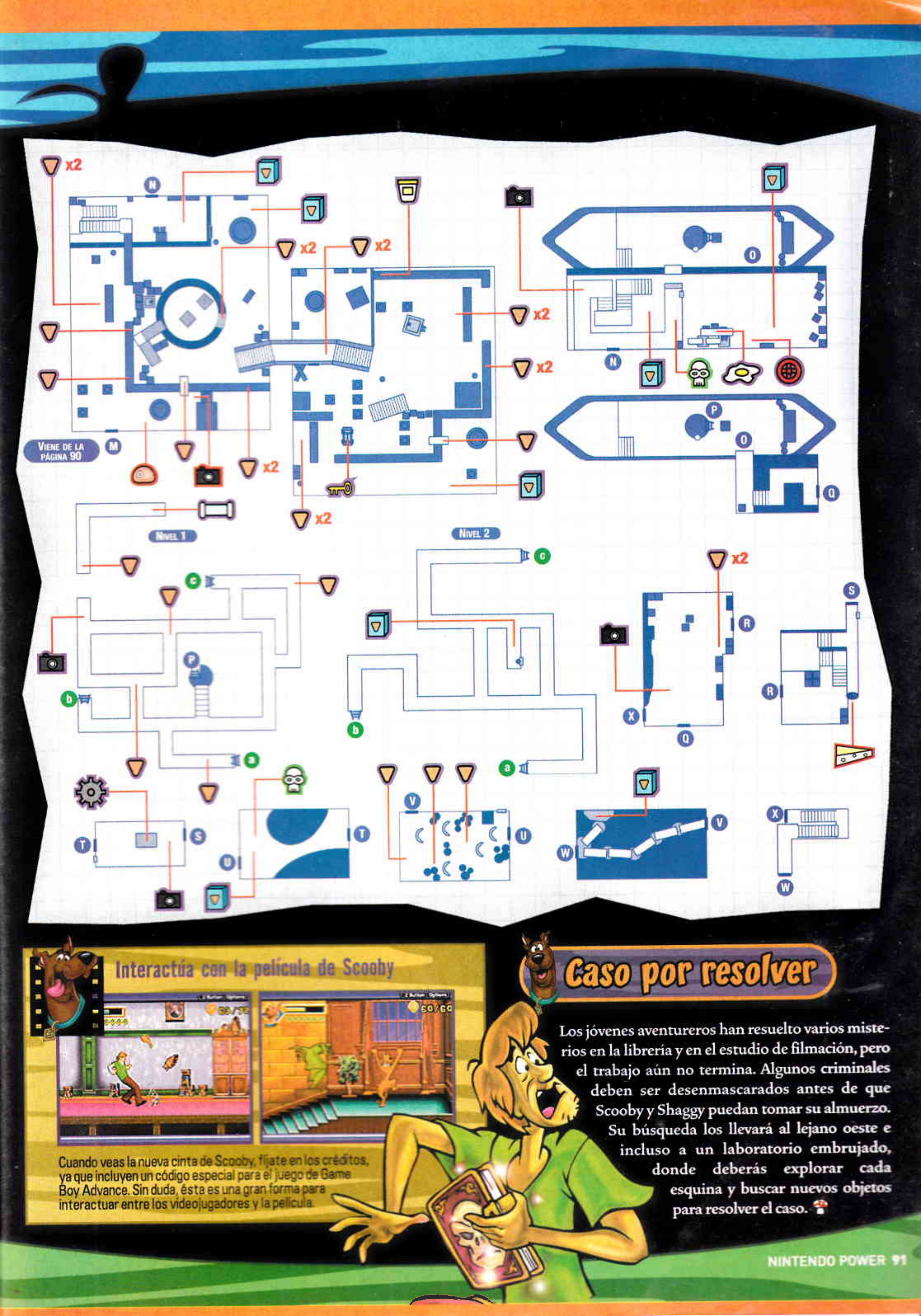
- [ ] Explora el estudio A.
- [ ] Abre la puerta del castillo.
- [ ] Lanza los cohetes.
- [ ] Captura a los Poltergeists.
- [ ] Rescata a Scooby.
- [ ] Rescata a Daphne.
- [ ] Encuentra la grúa.
- [ ] Toma el fusible y el engrane.
- [ ] Captura a todos los monstruos en el set romano.

x3 x2 x3 x2 x2 x2 x3

INICIO

FIN

CONTINÚA EN LA PÁGINA 91




## Interactúa con la película de Scooby

Cuando veas la nueva cinta de Scooby, fíjate en los créditos, ya que incluyen un código especial para el juego de Game Boy Advance. Sin duda, ésta es una gran forma para interactuar entre los videojugadores y la película.

## Caso por resolver

Los jóvenes aventureros han resuelto varios misterios en la librería y en el estudio de filmación, pero el trabajo aún no termina. Algunos criminales deben ser desenmascarados antes de que Scooby y Shaggy puedan tomar su almuerzo. Su búsqueda los llevará al lejano oeste e incluso a un laboratorio embrujado, donde deberás explorar cada esquina y buscar nuevos objetos para resolver el caso.

# Yu-Gi-Oh!
## World Championship Tournament 2004






### Todos los Boosters

Debes ganarle diez veces a los duelistas para obtener los respectivos Boosters; lo bueno es que no afectan en lo absoluto las derrotas o los empates.

**Blue Millennium Booster:**
Vence a Rare Hunter.

**Blue/Green Millennium Booster:**
Vence a Strings.

**Dark Ruler Hades Booster:**
Vence a Bandit Keith.

**Gold Millennium Booster:**
Vence a Odion.

**Guardian Sphinx Booster:**
Vence a Pegasus.

**Jinzo Booster:**
Vence a Weevil.

**Purple Millennium Booster:**
Vence a Umbra y a Lumis.

**Red Millennium Booster:**
Vence a Arkana.

**Relinquished Booster:**
Vence a Rex Raptor.

**The Masked Beast Booster:**
Vence a Maku Tsunami.

**Thousand-eyes Restrict Booster:**
Vence a Bonz.

**Toon Summoned Skull Booster:**
Vence a Espa Roba.

**Yamata Dragon Booster:**
Vence a Joey Wheeler.

**Zombrya the Dark Booster:**
Vence a Mai Valentine.

### Sin límite

Consigue todas las cartas del juego para que completes al 100% este título. De esta forma, harás que las cartas restringidas dejen de serlo.

### Más velocidad en los duelos

Seguramente habrás notado que el juego tarda mucho tiempo en pasar de una fase a otra, para que tenga una mayor velocidad, deja presionado el botón L, desde que elijas a un duelista hasta que empiece el duelo.

### Checa los créditos

Si ya viste los créditos del juego una vez, podrás verlos de nuevo al introducir este código: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A.



# MegaMan Battle Network 3

## Códigos de Numberman Machine

| Código | Recompensa |
|---|---|
| 01697824 | CopyDmg |
| 03284579 | HeroSwrd P |
| 15789208 | AirShot3 |
| 21247895 | HiCannon |
| 31549798 | Spreader |
| 33157825 | GaiaBlde |
| 50098263 | Muramasa M |
| 54390805 | Thndrblt |
| 63997824 | VarSword F |
| 65497812 | Salamndr |
| 76889120 | StpCross S |
| 88543997 | Tsunami |
| 95913876 | GtStrght S |
| 19878934 | SetSand |
| 23415891 | AirShoes |
| 24586483 | SneakRun |
| 41465278 | WpnLV +1 |
| 67918452 | QuickGge |
| 11002540 | SpinBlue |
| 28274283 | SpinGrn |
| 72563938 | SpinRed |
| 77955025 | SpinWht |
| 90690648 | Mr. Famous' wristband |
| 05088930 | Untrap |
| 24586483 | SneakRun |
| 35331089 | Unlocker |
| 46823480 | Untrap |
| 56892168 | FullEnrg |
| 57789423 | MiniEnrg |
| 86508964 | MiniEnrg |
| 87824510 | LockEnmy |
| 99826471 | FullEnrg |

## Chips de batalla Giga-Level

**AlphaArm Omega:**
Después de derrotar a los Omega Navis, vence al temible Alpha Omega.

**BeastMan V5:**
Vence a Beast Man Omega.

**BowlMan V5:**
Vence a Bowl Man Omega.

**BubbleMan V5:**
Vence a Bubble Man Omega.

**DarkMan V5:**
Vence a Dark Man Omega.

**DesertMan V5:**
Vence a Desert Man Omega.

**DrillMan V5:**
Vence a Drill Man Omega.

**FlameMan V5:**
Vence a Flame Man Omega.

**FlashMan V5:**
Vence a Flash Man Omega.

**GutsMan V5:**
Vence a Gust Man Omega.

**KingMan V5:**
Vence a King Man Omega.

**MetalMan V5:**
Vence a Metal Man Omega.

**MistMan V5:**
Vence a Mist Man Omega.

**PlantMan V5:**
Vence a Plant Man Omega.

**ProtoMan V5:**
Vence a Proto Man Omega.

**YamatoMan V5:**
Vence a Yamato Man Omega






# NFL Street Challenge

## Extras

Introduce los siguientes códigos como tu nombre para obtener los extras del juego.

| | |
|---|---|
| Classic: | Abre NFL Legends |
| Travel: | Abre todos los estadios |
| KaySlay: | Abre el equipo Kay Slay |
| Excellent: | Abre el equipo X-ecutioner |

## Equipos extras (por código)

| | |
|---|---|
| ae3278: | AFC East All-Star |
| an3278: | AFC North All-Star |
| as6884: | AFC South All-Star |
| aw9378: | AFC West All-Star |
| ne3278: | NFC East All-Star |
| nn6789: | NFC North All-Star |
| ns9378: | NFC South All-Star |
| nw9378: | NFC West All-Star |

## Equipos extras (normal)

**AFC West All-Stars:**
Vence a AFC West en NFL Challenge.

**AFC East All-Stars:**
Vence a AFC East en NFL Challenge.

**AFC North All-Stars:**
Vence a AFC North en NFL Challenge.

**AFC South All-Stars:**
Vence a AFC South en NFL Challenge.

**NFC West All-Stars:**
Vence a NFC West en NFL Challenge.

**NFC East All-Stars:**
Vence a NFC East en NFL Challenge.

**NFC North All-Stars:**
Vence a NFC North en NFL Challenge.

**NFC South All-Stars:**
Vence a NFC South en NFL Challenge.

**Kayslay:**
Vence al segundo equipo Ladder en NFL Challenge.

**NFL Legends:**
Vence al primer equipo Ladder en NFL Challenge.

**X-ecutioners:**
Vence al cuarto equipo Ladder en NFL Challenge.

# Worms 3D

**Banana Bomb:**
Completa el Shotgun Challenge 3.

**Bridge Kit:**
Obtén la caja que está sobre el techo en el área del Beefcake Breakfast.

**Earthquake Weapon:**
Completa el Jetpack Challenge 3.

**Mad Cows:**
Termina el Jetpack Challenge 3 con todos los oros.

**Nuclear Bomb:**
Debes completar el modo Deathmatch Challenge 10 con todos los oros.

**Super Sheep:**
Completa el Sheep Challenge 3.




5*

¿Qué les pareció este número? Interesante, ¿no? Para celebrar con mucha alegría la salida de nuestro ejemplar 150, publicamos la lista con los 150 mejores títulos que han surgido a lo largo de 12 años de vida de Club Nintendo. Ojalá que estés de acuerdo con las posiciones otorgadas a cada juego, aunque no fue sencillo realizar la selección, la hicimos tomando en cuenta todas las plataformas de Nintendo.

Ya estamos en mayo y la llegada de este mes anuncia la realización de un gran evento: el E3, pero antes de tocar este tema, veamos lo que tendremos en junio:

# ÚLTIMA PÁGINA
## MAYO 2004

## Pikmin 2



Esta secuela del gran título creado por el genio Shigeru Miyamoto presenta innovaciones interesantes, entre éstas destacan que dos personas podrán jugar al mismo tiempo y controlar a los nuevos y coloridos Pikmin que, como siempre, terminarán por hacer todo el trabajo pesado por ti. ¡No te lo pierdas!

## The Legend of Zelda: Four Swords Adventure




¿Recuerdas la versión de este juego para el Game Boy Advance? Pues imagínatela mucho más grande, compleja y divertida. Cuatro personas podrán jugar en forma simultánea, usando la televisión y las pantallas de sus respectivos GBA para derrotar al mal y, de paso, competir entre sí para probar quién es el mejor de todos. Si eres un fan de **The Legend of Zelda**, seguro querrás saber más.

## ¡Además!

Tendremos avances de **R-Type III**, un gran *shooter* que regresa al Game Boy Advance, y de **Sonic Adventure 3** con toda la velocidad de Sonic y sus amigos. También presentaremos previos de **Resident Evil 4**, que muestran el terror y la acción que Shinji Mikami prepara exclusivamente para el Nintendo GameCube, y **Catwoman**, título basado en el sexy y feroz personaje de DC Comics.

No olvides que el mes entrante traeremos para ti las primeras impresiones del E3 2004 con toda la información de los títulos más esperados de Nintendo y sus licenciatarios y, por supuesto, todo acerca del nuevo sistema portátil de Nintendo, las secciones El ojo del cuervo, Es turno de... y un interesante ¿Qué hay dentro de..?

PIKMIN 2

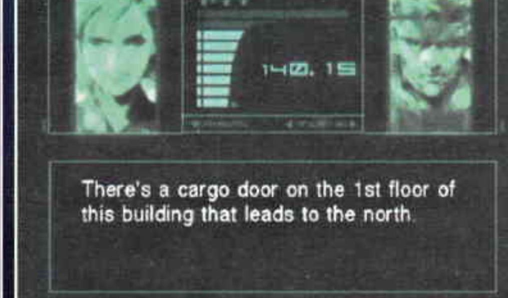
## Para tu información:

En la edición anterior te prometimos un artículo sobre **Disney's Magical Quest 3**, pero Capcom nos comentó que la fecha de salida de este juego cambió, por lo cual no pudimos incluirlo para dicho número. Sin embargo, muy pronto te daremos todos los detalles de éste y muchos otros títulos más, ¡nos vemos en junio!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

**En MGS:TTS, cada miembro del equipo tiene su propia frecuencia. ¡No lo olvides!**

CODEC



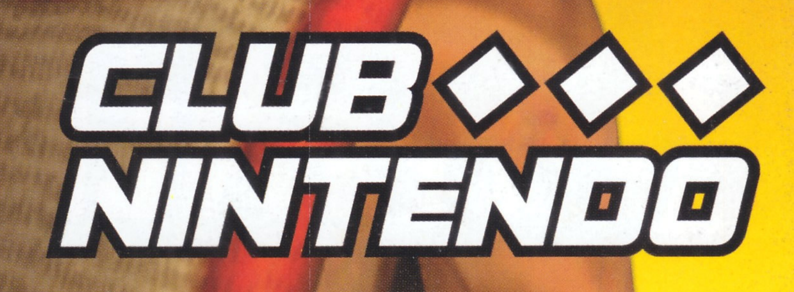

Envíanos tus dudas, comentarios y sugerencias a:



Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México D.F.

PITFALL

THE LOST EXPEDITION™



# CLUB NINTENDO

